Université Lille 3 - Laboratoire GERiiCO
Domaine Universitaire du Pont de Bois
BP 60149 - 59653 Villeneuve d'Ascq Cedex
http://geriico.recherche.univ-lille3.fr/

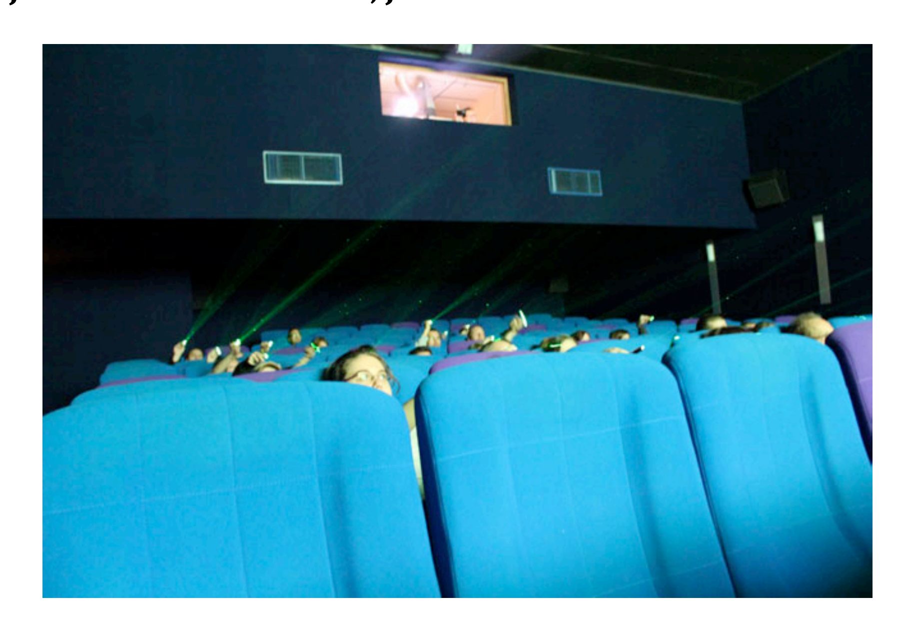
Rencontres Audiovisuelles
Diffusion et éducation à l'image
18 rue Gosselet
BP1295 59014 Lille Cedex

Projet "Images Interactives"

iCAVS et Pôle Images Nord Pas de Calais

Rapport de Recherche

Jean-Paul Fourmentraux, Juliette Dalbavie et Marion Dalibert



Quand des œuvres interactives passent du web à la salle de cinéma

Evaluation de l'expérimentation « Digital stories » mise en place par l'association Rencontres Audiovisuelles et enquête auprès des spectateurs de 4 cinémas de la région Nord-Pas-De-Calais

Octobre 2012 – février 2013


















SOMMAIRE

1. Rappel du contexte :

Dans le cadre de l'appel à projets 2011 *« expériences interactives »* lancé par le Pôle Images Nord-Pas-de-Calais, l'association *Rencontres Audiovisuelles* s'est engagée dans la conception d'un projet baptisé *« Digital stories ».* Dans un contexte où les exploitants de cinéma passent du 35 mm au numérique, ce projet propose d'expérimenter, collectivement et dans des salles de cinéma, des œuvres interactives (webdocumentaires et autres productions web) jusqu'alors présentées dans un cadre privé et pensées pour des usages individuels.
Ce dispositif interactif a pour objectifs d'ouvrir l'expérience cinématographique à de nouveaux contenus non linéaires et donc de redéfinir la place habituellement attribuée aux spectateurs dans une salle de cinéma. Par ailleurs, il vise à adapter la forme des productions interactives (pensée initialement pour une diffusion sur le web) à un usage collectif et donc à redéfinir le lien que les utilisateurs entretiennent avec ce type d'œuvres (auxquelles ils accèdent habituellement via leur ordinateur personnel ou leur smartphone).
Soutenu financièrement par le Fonds européen de développement régional, le Pôle Images Nord-Pas-de-Calais et le Conseil Régional Nord-Pas-De-Calais (Drestic), il a été présenté dans 4 cinémas partenaires du projet (1 lieu culturel alternatif et 3 cinémas classés art et essai) : les 17 et 18 octobre 2012 à l'Hybride (Lille - 20h30)[1], les 8 et 15 novembre au Majestic (Lille), puis les 13 et 20 novembre au Studio 43 (Dunkerque), et enfin les 23 et 29 novembre à l'Alhambra à Calais.
Le Pôle Images, dans le cadre de son soutien financier au projet, a demandé à l'association *Rencontres Audiovisuelles* de mettre en oeuvre une évaluation du dispositif sous forme d'enquête menée auprès des spectateurs. Le laboratoire GERiiCO (Groupe d'études et de recherche interdisciplinaire en information et communication) a accepté de réaliser cette étude. Les résultats de cette évaluation sont présentés dans ce rapport remis le 1er mars 2013 à l'association porteuse du projet ainsi qu'au Pôle Images et au Conseil Régional.

2. Les partenaires institutionnels du projet :

*** Rencontres Audiovisuelles / Cinéma L'Hybride : porteur du projet**
18 rue Gosselet 59000 Lille
Antoine Manier, directeur : antoine@rencontres-audiovisuelles.org
Contact dans la structure : Mélina Manier, Coordination de la communication melina@rencontres-audiovisuelles.org

Rencontres audiovisuelles est une association loi 1901 qui œuvre en région Nord-Pas de Calais à la diffusion de la création audiovisuelle indépendante et des images numériques, et développe des actions d'éducation à l'image.
Les quatre grands axes déterminant ses actions sont :
- La sensibilisation des publics pour permettre à tous de découvrir de nouvelles formes artistiques, notamment aux publics éloignées de la culture et au jeune public.
- L'initiation et l'éducation à l'image pour accompagner ces publics en les aidant à décrypter les images, à comprendre la construction du langage audiovisuel et ses utilisations possibles.

[1] Ces deux soirées ont finalement été annulées en raison de problèmes techniques.

- Le soutien à la création par l'offre d'espaces de diffusion aux créateurs audiovisuels, notamment dans les secteurs les plus innovants, et d'aider à la mise en réseau.
- La volonté d'inscrire son action dans son environnement géographique et social par des actions culturelles en région, un travail en réseau et une implantation dans le tissu local par un travail de fond et de proximité.

L'association organise deux évènements internationaux : la *fête de l'Anim* dédié à l'animation et un festival international du court métrage. Elle mène tout au long de l'année des actions de sensibilisation du public dans les réseaux locaux :
- Cinésoupe, programme itinérant de court métrage mêlant diffusion et éducation à l'image
- programmations à l'Hybride : courts métrages, animation, longs métrages indépendants, formes transdisciplinaires
- Images 2.0 serious game d'éducation à l'image
- accompagnement de projets avec des partenaires institutionnels ou socio-culturels, ateliers.
http://www.rencontres-audiovisuelles.org/

Lieu culturel dédié à l'audiovisuel, L'hybride a ouvert ses portes en 2007. Il propose trois soirs par semaine une programmation dédiée aux formes audiovisuelles indépendantes : court métrage, animation, expérimental, documentaire, long indépendant, transdisciplinaire (musique-image, spectacle vivant-image, arts plastiques-images). L'hybride accueille également chaque mois une exposition consacrée à des collectifs ou artistes designers, graphistes ou peintres. Deux dimanches après-midi par mois sont consacrés au jeune public. La convivialité et l'échange autour des œuvres se placent au cœur du projet, avec un espace original proposant un grand écran, un bar et des canapés, et de nombreuses rencontres avec des professionnels. Pour prolonger la découverte, une boutique de DVDs d'éditeurs indépendants est à la disposition du public.
http://www.lhybride.org/le-lieu.html

*** Cinéma Studio 43**
Pôle Marine – Rue des fusiliers marins
59140 Dunkerque
Caroline Grimault, directrice cgrimault@studio43.fr
Contact dans la structure : Marion Mongour, Chargée des publics mmongour@studio43.fr

Le Studio 43 est une salle de cinéma classée art et essai (labels recherche, patrimoine, jeune public) située à Dunkerque (2 salles, 442 fauteuils). Il est également membre du Réseau Europa Cinémas. La salle organise et accueille des temps forts uniques et originaux en région.
http://studio43.fr/

*** Cinéma Le Majestic**
26 rue des Ponts de Comines 59000 Lille
Nicolas Mailon, Directeur n.mailon@cinemaslumieres.com
Contact dans la structure : Delphine Vermoesen d.vermoesen@metropolemajestic.com

Le Majestic est un cinéma art et essai situé dans le centre ville de Lille.
http://www.lemajesticlille.com/

*** Cinéma l'Alhambra**
2 rue Jean Jaurès 62100 Calais
Amélie Beaufils, Administratrice / relations avec le public Beaufils.a@gmail.com
Contact dans la structure : Jennifer Devos, programmatrice / projectionniste jenniferdevos@yahoo.fr

L'Alhambra est membre du réseau Indépendants Solidaires & Fédérés. Il est classé Art et essai par le CNC, assorti des labels Recherche-Découverte, Patrimoine-Répertoire et Jeune Public. Il est également membre du Réseau Europa Cinémas. Situé en centre-ville, l'Alhambra diffuse dans ses quatre salles des films en VO sous-titrée, des productions "Art et Essai" et une programmation ouverte sur le monde.
http://cinemaalhambracalais.wordpress.com/

3. Présentation de l'équipe chargée de l'évaluation :

L'enquête a été confiée au Laboratoire GERiiCO de l'Université Lille 3.
Depuis 2004, le laboratoire GERiiCO est un laboratoire de recherche à vocation internationale en Sciences de l'information et de la communication qui s'intéresse à la production, la transmission, la conservation, la circulation et l'appropriation des informations et des savoirs. La spécificité de GERiiCO est de considérer la complexité de ces transformations de manière globale selon plusieurs approches complémentaires, technique, ergonomique, socio-économique et culturelle.
Les membres du laboratoire poursuivent des recherches pluridisciplinaires sur la conception, la mise en œuvre, l'expérimentation et l'analyse des usages des dispositifs numériques (environnements de formation, serious games, logiciels de filtrage de l'information, plates forme de veille…).
Le laboratoire pilote de nombreux programmes de recherche notamment sur les usages des systèmes d'information, les pratiques culturelles, les mutations médiatiques et des industries culturelles et créatives, les innovations artistiques, l'évolution des usages documentaires et dispose d'une expertise reconnue. Il a également développé des compétences dans le domaine de la médiation culturelle et des usages des dispositifs muséaux et patrimoniaux dans le cadre de plusieurs contrats de recherche avec des institutions publiques et des collectivités.

Exemples d'évaluations de dispositifs interactifs menées récemment par le laboratoire :
- Etude d'usage de la table tactile du Musée d'histoire naturelle de Lille dans le cadre de l'appel à projet du Ministère de la Culture *Services numériques culturels innovants 2010* (Direction Michèle Gellereau et Juliette Dalbavie).
- GERiiCO est également engagé dans le projet "le Vase qui parle" co-financé par Ministère de la Culture, Université de Lille3, Learning Center Région Nord Pas de Calais.

L'enquête *Digital Stories* est placée sous la responsabilité scientifique de Jean-Paul Fourmentraux, Maître de conférences HDR en sociologie (jean-paul.fourmentraux@univ-lille3.fr) et de Juliette Dalbavie, Maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication (juliette.dalbavie@univ-lille3.fr).

Marion Dalibert (marion.dalibert@gmail.com), Doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication au Laboratoire GERiiCO et Attachée Temporaire à l'Enseignement et à la Recherche (Département Culture, Université Lille 3) participera également à l'enquête ainsi qu'à la rédaction du rapport.

Jean-Paul FOURMENTRAUX

Maître de Conférences (HDR) à l'Université de Lille 3. Chercheur au laboratoire Geriico, Équipe Médiatics. Responsable et coordinateur du projet de recherche iCAVS "Images Interactives".

• Adresse professionnelle : Université LILLE 3 - UFR DECCID - Département Culture - Domaine du "Pont de Bois" Rue du Barreau - BP 60149 - 59653 Villeneuve d'Ascq Cedex.

• Adresse électronique : jean-paul.fourmentraux@univ-lille3.fr

Jean-Paul Fourmentraux étudie les mutations du travail et des marchés artistiques liées à l'usage des technologies numériques d'information et de communication. Il a réalisé de nombreuses études sur les partenariats entre arts et sciences, notamment à l'occasion d'une mission à l'Institut National de la Recherche Scientifique de Montréal (INRS, Québec, Canada) sur les conditions et modalités de mise en oeuvre d'une alliance Art, technologie et management (ARTEM Nancy), et d'un Institut interdisciplinaire de recherche-création en arts et technologies médiatiques (HEXAGRAM, Montréal, Québec). Ces recherches ont donné lieu à diverses publications : un rapport d'enquête pour l'INRS de Montréal (Québec) - *Les tensions de l'innovation artistique à l'interface de l'université et de l'industrie* (2003) ; deux rapports pour la Délégation aux arts plastiques (Recherche) du Ministère de la Culture (France) - *Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation* (2001), *Culture visuelle et art collectif sur le web* (1999). Il a publié plusieurs ouvrages et de nombreux articles dans des revues scientifiques nationales et internationales : *Sociologie du travail*, *Réseaux*, *Ethnologie Française, Hermes, Communication, Quaderni*, *Les cahiers du numérique, Leonardo*.
Ses domaines et thèmes de recherche sont la Sociologie de la culture et du travail artistique, les Sciences de la communication et des médias, l'Anthropologie des techniques et de leurs usages.

Publications récentes :

FOURMENTRAUX JP. 2011 « *Artistes de laboratoire. Recherche et création à l'ère numérique »*, Hermann Éditions, Paris (préface de Pierre-Michel Menger).
FOURMENTRAUX JP. 2010 « *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création »*, CNRS Éditions, Paris (préface de Antoine Hennion, postface de Howard Becker).
FOURMENTRAUX JP. 2010, 'Linking art and sciences, an organizational dilemma. About Hexagram consortium (Montreal, Canada)', *Creative Industries Journal*, vol 3, n°2, décembre 2010, pp. 137-150.
FOURMENTRAUX JP. 2010, « Le public à l'oeuvre. Arts numériques et médias praticables », *Les Cahiers du Numérique*, vol 6, n°2, pp. 83-98.
FOURMENTRAUX JP. 2008 « Images mises au Net. Entre art, média et communication numériques », *Études Photographiques*, n° 22, pp.140-153.

Juliette DALBAVIE
Maître de Conférences à l'Université de Lille 3. Chercheur au laboratoire Geriico, Équipe Médiatics.
• Adresse professionnelle : Université LILLE 3 - UFR DECCID - Département Culture - Domaine du "Pont de Bois" Rue du Barreau - BP 60149 - 59653 Villeneuve d'Ascq Cedex.
• Adresse électronique : juliette.dalbavie@univ-lille3.fr
Juliette Dalbavie est maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Lille 3 au sein du laboratoire GERIICO. Les enseignements qu'elle dispense, principalement au sein du master professionnel Métiers de la culture et de la licence culture et médias de l'UFR Arts et culture, sont centrés autour de l'initiation à l'enquête ethnographique, l'analyse des médias, les enquêtes de publics et la médiation culturelle. Sa thèse (placée sous la direction de Daniel Jacobi et d'Emmanuel Ethis) portait sur la patrimonialisation de la chanson. Ses recherches actuelles portent sur les modalités de construction, de circulation et de transmission de la culture chansonnière. Les enquêtes qu'elle mène conjuguent analyse sémiotique des dispositifs (expositions, musées…), entretiens qualitatifs avec les publics, observation participante, entretiens avec les concepteurs des expositions et analyse des documents de communication qui circulent au sein de ces dispositifs. Elle a co-piloté ou participé à des enquêtes dans le cadre de plusieurs contrats de recherche :
- Enquête sur les publics du *Museum d'histoire naturelle de Lille*. Objectif de l'enquête : évaluer *la nouvelle table tactile du musée*. Enquête qualitative placée sous la responsabilité scientifique de Michèle Gellereau et de Juliette Dalbavie (Laboratoire GERiiCO, Université de Lille 3) et commanditée par le Ministère de la Culture et de la Communication, 2011.
- Enquête visant à élaborer *des propositions pour le Projet Scientifique et Culturel de 9 sites patrimoniaux de la ville d'Aix-en-Provence*. Enquête qualitative placée sous la responsabilité scientifique de Daniel Jacobi (Laboratoire Culture et Communication, Université d'Avignon) et commanditée par la Ville d'Aix-en-Provence dans le cadre d'un Marché A Procédure Adaptée, 2010.
- Enquête sur les publics des *Chants de Noël* (enquête commanditée par la direction de la culture du Conseil Général des Bouches-du-Rhône). Enquête qualitative placée sous la responsabilité scientifique de Daniel Jacobi (Laboratoire Culture et Communication, Université d'Avignon), 2008-2009.
- Enquête sous la responsabilité scientifique de Daniel Jacobi pour l'enquête sur les publics du patrimoine antique en Provence (enquête commanditée par le Conseil Régional PACA), 2000.
- Enquête sous la responsabilité scientifique d'Emmanuel Ethis (Laboratoire Culture et Communication, Université d'Avignon) pour l'enquête sur les publics du Festival de Cannes (enquête commanditée par le Centre National de la Cinématographie), 1999.

Publications récentes
DALBAVIE J., GELLEREAU M. (2012), « Numérisation du patrimoine, médiation culturelle, pratiques culturelles des publics : comment saisir l'évolution des processus de patrimonialisation ? », in *Actes du colloque international « Patrimoines et humanités numériques : quelles formations ? »*, 21-23 juin 2012, Archives nationales de Paris. [publication en ligne à paraître]
DALBAVIE J., (2012), « Entre patrimoine et mémoire collective, la tombe de Georges Brassens », in *Questions de communication,* n° 22.

DALBAVIE J., (2012), « Consacrer la chanson ou l'oublier : ethnographie des conventions de disques », communication proposée dans le cadre du colloque international « Reconnaissance et consécration artistiques » organisé par le GRESCO avec la participation du CURAPP, et avec le soutien du DEPS, 7- 9 novembre 2012, Université de Poitiers.
DALBAVIE J., GELLEREAU, M., WAELS, A, 2011, « Etude d'usages d'un dispositif interactif en contexte muséal: l'exemple de la table tactile du Musée d'Histoire Naturelle de Lille », communication présentée dans le cadre des journées de recherche-création FITG II (Forum sur les Interfaces Tactiles et Gestuelles) + ARTLAB (Images numériques et art contemporain), 22 et 23 septembre 2011 au Fresnoy - Studio national des arts
DALBAVIE J., 2011, *Du clip-vidéo télédiffusé aux covers en ligne : évolution de l'imagerie musicale populaire et transformation du statut des amateurs,* In « Travail et création artistique en régime numérique », colloque international organisé par l'Equipe Culture & Communication du Centre Norbert Elias (UMR8562), l'IDHE (UMR8533), le LHIVIC (EHESS) et le GRANEM (université d'Angers), avec le soutien du programme ANR « Formes et mutations de la communication », du 24 au 27 mai 2011 à l'université d'Avignon et des Pays du Vaucluse.

Marion DALIBERT

Attachée temporaire d'enseignement et de recherche au département Culture de l'Université Lille 3. Docteure en sciences de l'information et de la communication. Membre associé au laboratoire Geriico, équipe Meddiatics.
• Adresse professionnelle : Université LILLE 3 - UFR DECCID - Département Culture - Domaine du "Pont de Bois" Rue du Barreau - BP 60149 - 59653 Villeneuve d'Ascq Cedex.
• Adresse électronique : marion.dalibert@gmail.com

Marion Dalibert est docteure en sciences de l'information et de la communication. Ses recherches portent sur la représentation et l'accès à la sphère publique des groupes minoritaires et sur la construction de l'identité collective de la communauté française dans les médias d'information généraliste. Elle interroge notamment la race, le genre, l'âge ou encore la classe sociale du « citoyen modèle » de la nation représenté implicitement dans la presse et à la télévision. Après avoir effectué une thèse portant sur l'accès aux médias des mouvements sociaux représentant les minorités ethnoraciales, elle travaille actuellement sur la médiatisation des mouvements féministes et des populations dites « roms ».

Publications récentes

DALIBERT M. (2013), « Authentification et légitimation d'un problème de société par les journalistes : les violences de genre en banlieue dans la médiatisation de Ni putes ni soumises », in *Etudes de communication*, n°40, (à paraître).
DALIBERT M. (2012), « (Re)production of Whiteness and Antiracist Social Movements in the French Public Sphere », *International conference - Crossroads in Cultural Studies*, Université Paris 3, Unesco, Paris, 2-6 juillet 2012.
DALIBERT M. (2012), « Le genre construit-il la race dans le discours d'information ? », *Colloque L'assignation de genre dans les médias*, Université Rennes 1, Rennes, 13-15 mars 2012.
DALIBERT M. (2011), « Access to the Public Sphere and the Identity of the Subject of the French Nation » in CORREIA J.-C and ROUSILEY C. M. (eds.) : *Public sphere reconsidered.*

Theories and Practices, Covilha (Portugal) : Livros LaBcom. [En ligne] <http://www.livroslabcom.ubi.pt/book/84> p.49-62.

4. Description détaillée du dispositif interactif :

Avant de présenter les attentes du porteur de projet, la méthodologie retenue pour l'enquête, il convient de décrire le fonctionnement du dispositif interactif de manière plus détaillée.

Les webdocumentaires, fictions interactives, clips interactifs, fleurissent sur le web depuis quelques années. Ces nouvelles formes de films apportent à la fois de nouvelles possibilités artistiques aux réalisateurs, et placent aussi les spectateurs dans une situation nouvelle : ils peuvent choisir entre plusieurs parcours dans l'œuvre à la manière d'un « livre dont vous êtes le héros ».
Visibles jusqu'alors uniquement sur le web pour un spectateur unique, la problématique des porteurs de projet a été d'amener ces nouveaux contenus dans la salle de cinéma, avec la possibilité pour tous d'interagir. L'objectif de ces soirées était donc de découvrir, tester et appréhender les œuvres interactives de manière collective.
Pour cela, Les *Rencontres Audiovisuelles* ont développé une technologie informatique combinée à des pointeurs lasers, permettant à tous les spectateurs de vivre collectivement cette expérience artistique, tout en étant chacun actif.
Chaque spectateur possède un pointeur laser qu'il peut diriger vers l'écran au moment où on lui demande d'opérer des choix. Un "calque" posé au dessus du webdocumentaire ou plus largement au dessus de l'œuvre interactive, via un logiciel, permet d'afficher le mode d'emploi, mais aussi un décompte du temps restant pour que le vote des spectateurs soit pris en compte…
Dans ce dispositif, le pointeur fait office de souris : les spectateurs placent le point de leur laser sur une des zones de l'écran qui correspond à leur choix.
Plusieurs méthodes de choix peuvent être définies selon les contenus, comme la majorité à l'instant T, la moyenne sur la durée, le premier choix recevant 20 pointeurs, la première zone « coloriée » par les pointeurs devenus crayons virtuels etc.
Les pointeurs peuvent aussi être identifiés en équipe, avec un choix pouvant être, par exemple, la première équipe ayant 75% de membres positionnant leur pointeur sur la même proposition.
Grâce à une caméra infrarouge, un logiciel identifie la position des points, et en fonction des différentes méthodes de choix, déclenche une des suites possibles.
Dans les premières soirées de présentation, c'est essentiellement la méthode de la majorité à l'instant T qui a été testée.

Le projet *Digital stories* prend la forme de deux soirées interactives qui ont été proposées dans 3 cinémas art et essai : L'Alhambra à Calais, le Studio 43 à Dunkerque et le Majestic à Lille[2].
Les deux soirées d'expérimentation étaient pensées sur le même canevas (2 oeuvres courtes + 1 œuvre plus longue) mais avec des contenus et des formes un peu différentes :
- soirée 1 : deux court-métrages + 1 enquête interactive
- soirée 2 : un court métrage + 1 clip interactif + 1 documentaire interactif

[2] Les deux soirées à l'Hybride ont été annulées pour raison technique.

Dans les faits les œuvres projetées n'ont pas toujours correspondues à celles annoncées ou à leur ordre de projection initial ; les porteurs du projet tenant compte des retours des spectateurs sur les soirées précédentes. `

A noter également que les œuvres retenues pour l'expérimentation sont des œuvres préexistantes (diffusées sur internet ou sur smartphone et pensées jusqu'alors pour des usages individuels) pour lesquelles le porteur de projet a obtenu les droits d'utilisation. Leurs contenus n'a pas été pensé spécifiquement et d'emblée pour le collectif mais l'outil informatique développé a pour objectif de permettre de les appréhender de manière collective dans une salle de cinéma et dans une configuration proche de l'expérience cinématographique habituelle (séance collective de 30 à 150 personnes/ projection d'images dans l'obscurité (relative)). L'objectif de ces premières soirées était donc principalement de tester la prise en main de la technologie par les spectateurs.
Cette technologie sera ensuite utilisée dans une série de résidences qui permettront à des artistes et des développeurs de créer des contenus spécifiques destinés à un usage collectif.

Contenu précis des deux soirées :

Chacune des deux soirées a commencé par une série de petits exercices (Tutoriel prenant la forme d'animations projetées à l'écran en introduction) destinés à faciliter la prise en main du laser et à expliciter les modalités d'action de ce laser à l'écran.
Deux modalités de choix ont été expérimentées pour le court métrage intitulé La Linéa (la majorité à l'instant T, la première zone « coloriée » par les pointeurs devenus crayons virtuels). Pour les autres œuvres, seule l'option de la majorité à l'instant T a été testée.

SOIRÉE EXPÉRIENCE INTERACTIVE I
LA LINEA + DELIVER ME TO HELL + LE CHALLENGE

LA LINEA
Court métrage d'animation interactif réalisé par Patrick Boivin.
« La Linea était diffusée sur les ondes franco-canadiennes lorsque j'étais tout petit. Ce personnage et son univers m'ont fortement impressionné et même influencé dans mon travail du point vu de l'efficacité potentielle d'une idée. Compte tenu de sa constance de « cadre » de présentation et de sa multitude de situations au fil des épisodes, La Linea m'est apparue comme parfaite pour expérimenter l'interactivité que rend possible le principe des « annotations » développé et offert par Youtube ». Patrick Boivin
http://www.youtube.com/watch?v=RZzlezxLu7s

DELIVER ME TO HELL
Court métrage interactif réalisé par Logan McMillan.
Découvrez le premier film de zombies interactif ! Ce film original vous propose d'agir directement sur les péripéties d'un livreur de pizzas face à une horde de zombies affamés ! Deliver me to Hell vous propose d'interagir sur la suite des événements afin d'aider Steve à traverser la ville sans encombres et livrer sa pizza dans les temps. Pour la petite info, ce court métrage a été réalisé dans le cadre d'une campagne publicitaire pour une VRAIE compagnie de livraison de pizzas néo-zélandaise ! L'aventure commence ici, attention gore inside !
http://www.youtube.com/watch?v=9p1yBlV7Ges

LE CHALLENGE, Le procès du pétrole en Amazonie
Enquête interactive réalisée par Laëtitia Moreau. Produit par What's up Films et Honkytonk Films, avec la participation de Canal+ Interactive.
L'Amazonie est considérée depuis longtemps comme le poumon de la planète. Un poumon atteint d'un cancer qui chaque jour lui coûte des hectares de forêt et des vies humaines. Ce cancer, c'est l'exploitation de son sous-sol…
En Équateur, la compagnie pétrolière Texaco a exploité pendant presque 30 ans la région de Lago Agrio sans observer les normes minimales de respect de l'environnement. Elle y a déversé l'équivalent de 30 fois la cargaison de l'Exxon Valdez…
Un projet de webdocumentaire à la façon des « films dont vous êtes le héros ». Il s'agit d'inviter les internautes, et, pour cette soirée, les spectateurs actifs, à se mettre dans la peau d'un journaliste indépendant et à enquêter sur l'exploitation du pétrole dans l'Amazonie équatorienne.
http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/pid3400-c-le-challenge.html

SOIRÉE EXPÉRIENCE INTERACTIVE II
LA LINEA + MET BEFORE + VOYAGE AU BOUT DU CHARBON

LA LINEA
Court métrage d'animation interactif réalisé par Patrick Boivin.
« La Linea était diffusée sur les ondes franco-canadiennes lorsque j'étais tout petit. Ce personnage et son univers m'ont fortement impressionné et même influencé dans mon travail du point vu de l'efficacité potentielle d'une idée. Compte tenu de sa constance de « cadre » de présentation et de sa multitude de situations au fil des épisodes, La Linea m'est apparue comme parfaite pour expérimenter l'interactivité que rend possible le principe des « annotations » développé et offert par Youtube ». Patrick Boivin
http://www.youtube.com/watch?v=RZzlezxLu7s

CHAIRLIFT - « MET BEFORE »
Clip interactif réalisé par Jordan Fish.
Souvenez-vous des « livres dont vous êtes le héros » et imaginez ce type d'aventure dans un clip vidéo interactif, superbe idée non ? C'est ce que vient de réaliser le groupe Chairlift pour son single Met Before. À plusieurs reprises, vous devrez prendre une des deux directions proposées et guider l'héroïne dans ce clip vidéo.
www.chairlifted.com

VOYAGE AU BOUT DU CHARBON
Documentaire interactif réalisé par Samuel Bollendorff et Abel Ségrétin. Produit par Honkytonk Films et 31Septembre.
Vous voici dans le Shanxi, connu localement comme « l'océan de charbon ». Cette province du Nord de la Chine se distingue par de sombres records. Ceux de la production astronomique de charbon, de la ville la plus polluée du monde, ou encore du plus grand nombre d'accidents mortels chez les mineurs.
Ce format atypique propose un travail photographique complet enrichi de prises de son et de vidéos in situ. L'interactivité réelle donne vie au contenu informatif. Le spectateur actif devient le protagoniste du reportage. Il parcourt lui-même ces lieux étrangers pour vivre une expérience inédite : se glisser dans la peau d'un grand reporter.
http://www.samuel-bollendorff.com/fr/voyage-au-bout-du-charbon/

Le projet Digital Stories est présenté de manière détaillée à l'adresse suivante : http://www.digital-stories.fr

5. Attentes des concepteurs :

L'association *Rencontres Audiovisuelles* a souhaité associer le laboratoire GERiiCO au projet afin d'observer et d'analyser les modalités de participation et les réactions des publics à ces nouvelles propositions en salle (attractivité, intérêts, niveau de participation, plus value par rapport à des séances classiques…). Il s'est agi d'évaluer la pertinence du dispositif pour le public, d'analyser ce qu'il fallait faire évoluer du point de vue de la technologie, mais aussi des choix de programmation et/ou des modalités de présentation de ces contenus (choix de médiation) pour mieux répondre aux attentes des spectateurs.
L'objectif qui a sous-tendu cette enquête était de savoir si ce type de proposition avait un avenir en salle de cinéma, une fois que les aspects technologiques seraient maitrisés. En ouvrant leurs contenus à des dispositifs interactifs, les salles de cinéma parviennent-elles notamment à renforcer leurs liens avec un public jeune adeptes de ces nouvelles pratiques (sachant que les publics des cinémas art et essai sont majoritairement des spectateurs âgés) ? Autrement dit, ces nouvelles propositions peuvent-elles participer d'un renouvellement des publics dans les salles d'art et essai ? En quoi ce type d'expérimentations proposées aux spectateurs renouvelle t-il l'expérience cinématographique ? En quoi renouvelle t-il également le contrat passé avec « son » cinéma et l'image que les spectateurs s'en était faite ?
A l'inverse, la présentation de ces œuvres interactives en salle peut-elle leur permettre de toucher une audience plus large et incite t-elle de nouvelles catégories de publics à les découvrir en ligne ?

Une enquête a donc été menée pour observer les réactions et les pratiques effectives des spectateurs, identifier leur intérêt pour le dispositif et leur capacité à s'emparer des outils technologiques, noter leurs demandes et les manques éventuels. Nous avons tenté également d'amener des premiers éléments de réponses aux questions plus fondamentales posées par la présentation de ce dispositif interactif en salle de cinéma en montrant en quoi il est susceptible de redéfinir (ou non) l'expérience cinématographique classique.

6. Méthodologie de l'enquête :

Parce qu'il ne s'agissait pas de quantifier le nombre de participants à l'expérimentation mais plutôt de comprendre quelles formes de liens se nouent entre le spectateur et l'œuvre interactive lorsque celle-ci est proposée dans une salle de cinéma et pensée pour un usage collectif, nous avons opté pour une enquête qualitative croisant observations directes des pratiques et entretiens semi-directifs avec différents types de spectateurs dans les 3 salles de cinéma où l'expérimentation a été présentée. Selon le type de questions que nous avions à leur poser, ces derniers ont été interrogés soit avant qu'ils participent à l'expérimentation soit directement après.

Les enquêteurs de l'équipe Lille 3 ont travaillé en binôme ou à 3 afin de se répartir les observations et les différents entretiens sur chaque soirée.

Le calendrier retenu pour l'enquête était le suivant (5 dates sur les 8 soirées proposées avec au moins une date dans chacun des lieux et la possibilité d'observer les deux soirées *Digital Stories*). Dans les faits, 3 soirées ont pu réellement être observées.

Dates	**Lieux de présentation du dispositif**	**Enquêteurs**
jeudi 18 octobre *Soirée annulée pour des raisons techniques*	Hybride (Lille) Soirée Expérience Interactive II 20h30	Jean Paul Fourmentraux Juliette Dalbavie Marion Dalibert
jeudi 8 novembre	Majestic (Lille) Soirée Expérience Interactive I 20 heures	Jean Paul Fourmentraux Marion Dalibert
mardi 13 novembre	Studio 43 (Dunkerque) Soirée Expérience Interactive I 20h30	Jean Paul Fourmentraux Juliette Dalbavie
jeudi 15 novembre	Majestic (Lille) Soirée Expérience Interactive II 20 heures	Juliette Dalbavie Marion Dalibert
jeudi 29 novembre *Soirée annulée pour des raisons médicales*	Alhambra (Calais) Soirée Expérience Interactive II 20 heures	Jean Paul Fourmentraux Juliette Dalbavie Marion Dalibert

Disposant d'un court délai pour réaliser cette enquête, nous avons fait le choix de ne pas systématiquement enregistrer et transcrire les différents entretiens que nous avons conduit avant l'enquête. Par contre, les réunions après expérimentation ont toutes été enregistrées.

Les 3 temps de l'enquête :

Avant : observations + entretiens semi-directifs avec les spectateurs.
Objectifs :
- connaître leur(s) représentation(s) du dispositif avant expérimentation
- savoir s'ils sont des habitués du cinéma art et essai ou si c'est l'expérimentation qui les a fait venir
- savoir s'ils ont une connaissance et une pratique préalables des œuvres interactives sous leurs formes habituelles (smartphones et ordinateurs)
- Faire le point avec les chargés des relations avec les publics de chacun des cinémas pour savoir si les spectateurs sont des fidèles ou si l'expérience a attiré de « nouvelles têtes ».
- repérer l'âge des spectateurs, la proportion hommes/femmes, les professions représentées
- repérer leurs sociabilités (avec qui sont ils venus ?)

Enquête Digital Stories
Guide d'observations AVANT SEANCE

Date:
Lieu de la soirée :
Soirée expérience interactive 1/Soirée expérience interactive 2 ?

Observations libres des pratiques des spectateurs et écoute de leurs discussions avant séance :

Si possible repérer l'âge des spectateurs, la proportion hommes/femmes, les professions représentées…

Repérer leurs sociabilités (avec qui sont ils venus ?)

Faire le point avec les chargés des relations avec les publics de chacun des cinémas pour savoir si les spectateurs sont des fidèles ou si l'expérience a attiré de « nouvelles têtes » + leur demander la jauge de la salle

Enquête Digital Stories
Guide d'entretien avec les spectateurs AVANT SEANCE

Date :
Lieu de la soirée :
Soirée expérience interactive 1/Soirée expérience interactive 2 ?
Entretien N°:

Phrase d'amorce motivationnelle :
« Bonsoir, je travaille à l'Université Lille 3. Nous nous intéressons aux spectateurs de la soirée « Expérience interactive ». Accepteriez-vous de répondre à quelques questions ? »

1/ Motivations et représentations préalables :

Comment avez vous eu connaissance de cette projection ?

Fréquentez-vous habituellement des salles de cinéma Art et Essai ?

Cette salle de cinéma en particulier ?

Aujourd'hui, êtes vous venu seul ou en groupe ?

Si en groupe, avec qui ? (noter les âges)

Qu'est ce que vous pensez voir ce soir ? quelles sont vos attentes par rapport à la soirée ?

2/ Expérience des nouvelles images :

Pratiquez vous les nouvelles images : jeu vidéo, Internet, animation interactive ?

Si oui…

Comment ? (ordinateur, smartphones) ?

Qui vous a fait découvrir ce genre d'œuvres ? (rencontres, bouche à oreille, internet)

Pratiquez vous seul ou en groupe ?

3/ Identité :

Prénom :
Age :
Profession :
Sexe :

Pendant la soirée : observations des pratiques des spectateurs des deux soirées *Digital Stories*

Objectifs : observer si la soirée les amène à vivre une expérience différente de l'expérience cinématographique classique (c'est-à-dire tenue du corps et silence de rigueur, obscurité, sociabilités : venue avec des amis ou des membres de la famille). Y a t-il une plus value par rapport à des séances classiques ? Ce type de proposition amène t'elle notamment à échanger entre spectateurs (au delà de son propre cercle familial, amical ?).

Enquête Digital Stories
Guide d'observations PENDANT LA SEANCE

Date :
Lieu de la soirée :
Soirée expérience interactive 1/Soirée expérience interactive 2 ?

Objectifs de ces observations :
Observer si la soirée les amène à vivre une expérience différente de l'expérience cinématographique classique (c'est-à-dire tenue du corps et silence de rigueur, obscurité, sociabilités : venue avec des amis ou des membres de la famille).
Y a t-il une plus value par rapport à des séances classiques ?
Ce type de proposition amène t'elle notamment à échanger entre spectateurs (au delà de son propre cercle familial, amical ?).

Remplissage de la salle ? nombre de spectateurs ?

Observations des réactions des spectateurs (gestes, tenue du corps, postures…)

(re)configurations des sociabilités ? proxémie, topographie (choix des places) ?

Echanges verbaux, interactions ?

Niveau de participation (participent ils tous ou pas ? intérêts ? questions qu'ils se posent etc…).
Avec qui participent ils ? etc.

Comment s'emparent-ils des outils (des lasers) ?

Comprennent-ils rapidement le fonctionnement ?

Directement après la projection : Organisation de réunions réflexives à l'issue de chaque expérimentation avec les publics. Réunion menée par les chercheurs du laboratoire Geriico en collaboration avec le chargé/la chargée des relations avec les publics de chaque salle. Réserver 30 à 45 mn à l'issue de nos cinq séances d'observations pour cette évaluation avec les publics.
Objectifs : vérifier si leurs attentes ont été satisfaites, vérifier leur compréhension du dispositif, évaluer la pertinence des contenus, évaluer les effets de la soirée sur leurs pratiques cinématographiques et numériques…

Enquête Digital Stories
Guide d'entretien avec les spectateurs JUSTE APRES LA SEANCE

Date :
Lieu de la soirée :
Soirée expérience interactive 1/Soirée expérience interactive 2 ?
Entretien N°:

Phrase d'amorce motivationnelle :
« Bonsoir, nous sommes chercheurs à l'Université Lille 3 et nous nous intéressons aux nouvelles propositions qui sont faites dans les salles de cinéma. Nous souhaiterions vous poser quelques questions relatives à la soirée que vous venez de vivre… »

1/ **Evaluation générale de la soirée et de l'expérience :**
Qu'avez vous pensé de cette soirée ?
Qu'est ce qui vous a le plus plu ? le moins plu ?

2/ Evaluation des contenus et des outils :
Qu'avez vous pensé du choix des films ?
Quelles œuvres ont elles le plus retenu votre attention ? Pourquoi ?
Qu'avez vous pensé de la durée de la projection ?
Vous êtes vous facilement appropriés le dispositif (le laser) ?
Les explications fournies sur les différents types de choix vous ont elles parues claires ?
Qu'est ce que vous auriez aimé faire / aimer voir ?
Qu'est ce qui vous a paru manquer ?

3/ Evaluation des effets de la soirée sur les pratiques cinématographiques et numériques :
Qu'est ce que vous pensez de ce genre de programmation dans une salle de cinéma art et essai ?

Pour ceux qui connaissaient déjà les œuvres interactives mais sur ordinateur, que pensez vous de cette proposition de les découvrir en salle et en collectif ?

Pour ceux qui ne connaissaient pas ce genre d'œuvres interactives, est ce que cela vous donne envie de les découvrir sur ordinateur ?

Quelles autres types d'expérience aimeriez vous que l'on vous propose ?

7. Premiers résultats de l'enquête :

DIGITAL STORIES

MAJESTIC #1

Jeudi 08 novembre 2012

Œuvres interactives présentées :

LA LINEA (X2) + DELIVER ME TO HELL + VOYAGE AU BOUT DU CHARBON

Compte rendu : Jean-Paul Fourmentraux

La séance Digital Stories du 8 novembre 2012 s'est déroulée au Cinéma "art et essai", Le Majestic, dans le centre ville de Lille. Entre 35 et 40 personnes ont assisté et participé à cette séance.



Une présentation rapide et quelques questions ont été adressées à une partie du public se dirigeant vers la salle un peu avant le début de la séance : souvent groupé par deux à quatre personnes, le public avait pris connaissance de l'existence de cette séance et venait en toute connaissance de cause. Quelques-uns étaient des habitués de l'Hybride (dont une bénévole qui avait entrainé quelques amis), souvent passionnés de jeu vidéo et/ou de cinéma d'animation, curieux de faire de nouvelles expériences. Plusieurs étudiants étaient également attirés par cette expérience d'un cinéma interactif collectif, dont leurs enseignants (nous-mêmes) leurs avaient parlé durant leurs cours à l'université Lille 3 (trois étudiantes et un étudiant de M2 métiers de la culture, ainsi que quatre étudiantes de Licence Culture et Médias). Ce soir là, nous avons toutefois eu très peu de temps pour nous entretenir avec le public avant la séance, car il était difficile avant l'entrée de la salle au premier étage de faire la différence entre un public important qui se dirigeait vers la projection des films à l'affiche - notamment James Bond - et le public attiré par la séance *Digital Stories*, que le cinéma Majestic n'avait pas distinguée ni véritablement fléchée : en effet, rien n'indiquait à l'accueil du cinéma l'existence de cette séance.

Dans le public, des personnes expertes, un peu plus âgées, étaient également présentes ce soir-là, telles qu'Eric Prigent, coordinateur pédagogique de la seconde année d'étude du Fresnoy - studio national des arts contemporains -, spécialiste de la création numérique, ou Marnix Bonnike, directeur du développement au Pôle Images du Nord Pas de Calais et responsable des actions pédagogiques liées à la filière de l'image. Tous deux étaient accompagnés et ont été actifs au cours des débats qui ont succédé l'expérience interactive.

Appropriations du laser

Durant la séance, l'usage des lasers s'opère selon un apprentissage progressif et l'on perçoit dans la salle des passages de relais. Les personnes étant souvent venues accompagnées, des îlots de deux à quatre spectateurs, disséminés dans la salle, étudient et commentent entre eux leur action. La difficulté étant dans un premier temps moins de viser que d'identifier son laser dans la multitude des rayons et des points qui marquent l'écran.

Un spectateur indique qu'il aurait préféré que puisse s'opérer des choix collectifs entre spectateurs, entre des possibilités peut-être moins marquées à l'écran. Car en l'état actuel des choses les options possibles à l'écran sont trop mécaniques et n'engagent pas d'échange entre spectateurs. Comme le dit un spectateur : "on part dans des choix collectifs mais on ne s'amuse pas collectivement".

Les options perçues sont le fait de pouvoir pointer (comme pour cliquer sur un bouton interactif) et de déplacer le point dont la persistance lumineuse déploie un trait mouvant sur la surface de l'image. Mais certains regrettent que cette possibilité de bouger son point lumineux et donc de dessiner à l'écran ne soit pas plus et mieux exploitée. On aurait pu imaginer de jouer avec l'image en superposant sur celle-ci une marque individuelle et collective, prenant la forme d'un dessin, d'une lettre, pourquoi pas d'un mot ou d'une phrase.

La seule option qui tire parti du bouger-tracer est celle permettant de colorier une case collectivement : mais alors, comme le dit un spectateur "je trouve que cela n'est pas adapté de colorier la case, tout le monde ayant la même couleur de laser, il est alors très difficile de repérer son laser parmi les autres, de savoir où on est, alors que lorsqu'on pointe à un endroit précis on peut plus facilement savoir quel choix on fait".

Au final, certains remettent en question le laser lui-même : "pourquoi avoir fait le choix du laser, alors qu'au final les films ne nous offrent toujours que deux possibilités d'action, pourquoi pas un boitier avec un bouton qui permettrait simplement d'actionner choix 1 ou 2, est-ce que ce ne serait pas plus pertinent ?".

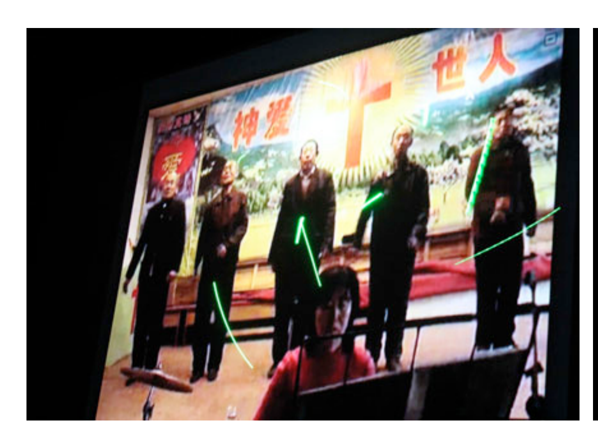
Antoine Manier : "Avant d'arriver au pointeur laser on a étudié différentes technologies. Peut-être qu'aujourd'hui en effet cela ne présente pas plus d’intérêt qu'un boitier, mais dans les développements futurs ce sera très utile : cela ouvre la possibilité de travailler sur une zone de l'image. Si on donne cet outil a des artistes qui pourront maintenant penser des contenus pour la salle, cela ouvrira des possibilités plus importantes que juste un choix A/B".

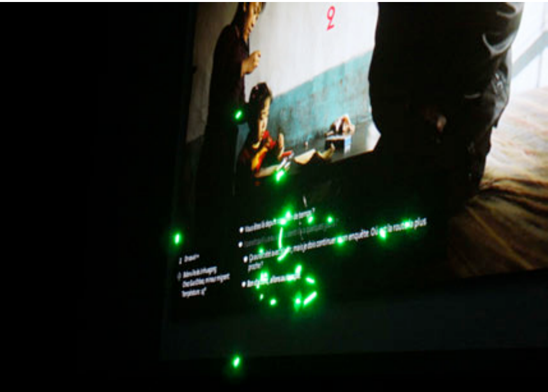
Un autre spectateur rebondi sur la remarque précédente, en indiquant que devant un boitier, on est face à une injonction très directive, certes, mais qui nous obligent à opérer un choix face à soi, en bonne âme et conscience. Alors qu'avec les lasers et l'affichage embrouillé des choix de tous, on n'opère peut-être pas son choix de la même manière. Il y'aurait une différence à faire et à marquer sans doute entre "choix collectif" et "choix de masse" dans ce contexte. On choisit différemment selon qu'on est sûr ou non de l'anonymat de notre choix.

Eric Prigent : "je voudrais rajouter, concernant l'objet laser, qu'en fait il induit un comportement, puisque l'on a immédiatement envie d'écrire avec la lumière. Il s'agit quand même d'un stylo, donc on a envie de peindre, de dessiner avec. Si l'objet avait une autre forme, s'il s'agissait d'un cube par exemple, je ne sais pas si on aurait le même comportement ?. Par exemple, lors du premier film, je n'avais qu'une envie c'était de pouvoir prolonger la ligne (La Linéa), mais ce n'était pas possible. En même temps c'était spécifique au premier film".

Interactivités

Il est possible de distinguer différentes postures interactives :
- Pointer de manière fixe ;
- Cliquer compulsivement ;
- Bouger beaucoup, tracer, dessiner, déborder ou au contraire recadrer.





Les spectateurs mobilisent alternativement ces trois actions et postures, sans bien savoir laquelle sera la plus efficace, ni peut-être sans bien avoir conscience du mécanisme précis de mesure du choix interactif.

Au delà de la manipulation du laser, il s'agit davantage d'une expression par le jeu : être visible de l'autre, créer une dynamique du choix, une dynamique visible et donc en mouvement. En ce sens, partager son choix collectivement, c'est aussi créer une dynamique vibratoire, gestuelle, visuelle communément partagée au moment de chaque choix.

Il conviendrait de prendre le parti de ce rituel qui s'instaure, rythmé par le temps du décompte inhérent à chaque séquence de choix : les 10 secondes de suspend durant lesquelles le public est bien un acteur collectif.
Or, il semble aussi que les modalités de choix restent floues et ne soient que partiellement perçues par le public.

Ceci est lisible dans la frénésie des lasers qui ne savent pas très bien quelle option choisir entre rester fixe, bouger, etc. Pourtant le dispositif technique ne prévoit pas d'efficacité plus importante pour l'une ou l'autre posture : le clic n'étant pas généré par le laser mais par la captation, c'est la présence du laser dans une zone précise à l'instant T de la captation qui l'emporte. En ce sens, allumer-éteindre son laser ou l'agiter au point de franchir parfois les limites du cadre ne sert à rien.

Cette agitation peut même être contre-productive : elle présente le risque de sortir du cadre, de ne pas être capté (par le champ de la caméra) et par conséquent de ne pas être comptabilisé à l'instant T de la capture qui survient au terme des 10 secondes.

Sachant qu'en l'état prototypique de l'expérience interactive ici proposée, le clic (allumer-éteindre) n'est pas pris en compte, le mouvement non plus, le dispositif ne permettant pas davantage d'isoler et de suivre les lasers un à un.

D'où, souvent, un sentiment mitigé à l'endroit de l'interactivité :
"C'est un peu la loi du plus fort". "On n'est pas vraiment libre du choix". "On est même entravé dans nos choix".

Une spectatrice témoigne du fait que le laser a été une expérience douloureuse pour elle : "D'une part, on ne sait pas très bien quand il faut s'en servir, du coup on a envie de l'allumer tout le temps et une fois sur l'image cela fait mal aux yeux et cela entrave notre appréciation du film, on n'a pas envie de voir plein de lasers qui se déplacent, c'est très gênant".

Récit / Image (intégrité)

Durant cette séance, davantage encore que lors des suivantes, le public est plusieurs fois revenu sur le bien fondé d'agir directement sur l'image, en la couvrant littéralement de nombreux faisceaux et points de lasers, plutôt que de réserver sous l'image, ou à côté de l'image, des espaces dédiés à l'interactivité. Il est vrai que dès le second court métrage, une fois passée la retenue de la phase d'apprentissage, les lasers se font plus turbulents et agités : allumés et brandis en dehors des seuls moments de choix, ils envahissent peu à peu, ou plutôt par vagues cycliques, la surface et les bordures de l'écran, venant obstruer tous les orifices de l'image et des personnages présents à l'image.

Eric Prigent : "moi j'ai trouvé l'expérience intéressante, simplement à un moment il y a un effet collectif de dénaturation de l'image. Je ne sais pas comment les auteurs vont prendre cela mais... d'autant que cela entraine des changements d'effets de sens parfois... Cela peut-devenir très gênant, parce qu'on peut ne plus savoir où on est... le sens du film vire à la fête foraine, cela m'ennuie un peu...".

Marnix Bonnike : "à un moment je me suis dit, pourquoi les réponses ne sont-elles pas sur le côté ? Pourquoi ne pas avoir prévu sur le côté une zone réponse, qui aurait permis d'éviter de recouvrir l'image ?".

Une spectatrice se demande alors pourquoi ne pas avoir prévenu le public avant l'entrée de la salle, en lui indiquant de n'user du laser qu'au moment des choix interactifs. Consciente que le public étant lui-même un public expérimental, il se cherche, il joue, et

inévitablement des "zigotos" ne peuvent s'empêcher de scarifier l'image, "ce qui est un peu épuisant pour le regard". "Si on prévenait les spectateurs avant cela permettrait sûrement de contenir la notion de choix".

Une spectatrice : "moi, cela m'a dérangé au niveau de la vue. Ce n'est pas que je sois psychorigide, mais c'était vraiment insupportable...".

Un autre spectateur émet une suggestion : "Je pense que si l'on veut forcer une narration, il y a des moments où on gagnerait à désactiver le pointeur, pour le réactiver que dans les moments de choix. Et que ce soit le réalisateur qui décide de cela".

Ces prises de positions sont éclairantes également du point de vue des postures de publics, de l'évolution des manières d'être au cinéma. Peut-on, doit-on intervenir sur l'image, quitte à la dénaturer ? Y a t'il un manque de respect vis à vis de l'image ? L'image peut-elle être touchée ? Est-ce que l'interactivité altère la posture habituelle du spectateur face à l'image ?

Les *Digital Stories*, en tant qu'elle encouragent une expérience interactive des images, mettent en scène des "images qui répondent", des images que l'on ne se contente plus de voir (d'aucuns diraient de contempler) mais que l'on souhaite pouvoir traverser, agir, voire transformer. La narration elle-même n'y est plus linéaire, mais devient sensible à l'action du public.

Comme le dit Eric Prigent, il y a quand même eu un phénomène "d'étrange communauté" au moment du web documentaire et de la danse traditionnelle chinoise, "il y a eu une fusion totale entre le public et l'image. C'était très étonnant. Et très drôle... tout à coup comme une sorte de bonheur partagé... tout le monde presque se balançait dans la salle et à l'écran, via les lasers...".

Le public s'est en effet littéralement mis à danser dans l'image, par l'entremise des lasers dont le tracé s'est mis à osciller de gauche à droite, de bas en haut en dessinant une vague visuelle accordée au rythme de la danse des protagonistes à l'image.
Comme le dit un autre spectateur : "j'ai adoré ce moment, car c'est le seul où j'ai vraiment eu le sentiment de créer quelque chose avec la salle... et pas juste de choisir...".

La question du juste équilibre est ici intéressante, car elle devient une des conditions de félicité du dispositif *Digital Stories* comme de l'expérience interactive qu'il promeut. Comment par conséquent articuler l'idée d'une "image intouchée" tout en développant des "prises" actives sur l'image, en invitant au contraire à en jouer, à la déjouer (en y touchant) ?

Collectif / Communication

Une autre question importante concerne, pour le public, le sentiment d'avoir pu (ou non) communiquer collectivement durant l'expérience interactive. Etait-ce une communication de proximité, avec son voisinage immédiat, ou plus large, à l'échelle de la salle ? Le public a t-il suffisamment eu l'impression de pouvoir partager des choses, en collectif ?

Un premier spectateur indique très justement que "ce qui a le mieux fonctionné, selon moi, c'est le jeu plutôt que la prise de décision. C'est d'ailleurs le cas sur les web documentaires en général : la prise de décision est trop régulière, la narration est elle même coupée régulièrement, on sort un peu du propos pour rentrer dans une expérience plus ludique. La décision collective sur un sujet de fond ne fonctionne pas vraiment. Maintenant le fait que les gens jouent assez naturellement avec le laser sur l'écran et que cela puisse avoir une interaction avec ce qui se passe sur l'écran, c'est indéniable... mais on s'amuse collectivement plus qu'on ne répartit les choix collectifs".

Un spectateur émet l'idée que certains membres du public lisent et agissent plus vite et du coup, entraînent les autres dans leurs choix. Ceux qui n'ont pas eu le temps de lire, parce que les choix sont vite recouverts par les lasers, vont faire un non choix, ou un choix par défaut, en cliquant un peu au hasard, ou en ajoutant leur point là où il y'en a déjà le plus, ou le moins... Il y a donc un effet de groupe qui joue à ce niveau là : certaines personnes opérant des (non) choix qu'ils n'auraient pas fait seuls devant leur PC.

Un autre spectateur dit qu'il a bien ressenti le caractère collectif de l'expérience et que c'est précisément ce qui lui a plu. "On a agit collectivement, même si on sentait qu'on était influencé par le choix du groupe". "C'était flagrant lors de ce moment ou tout le monde s'est mis à danser avec le laser (danse chinoise évoquée plus haut), c'était assez inattendu et drôle. C'est venu spontanément, face à un plan fixe, une musique, peu d'action, et du coup on a tous commencé à jouer avec l'image, avec la séquence". L'impression était alors qu'on était face à un jeu, avec quelque chose qui fonctionnait entre la remote et la souris. C'était un des moments les plus intéressants. Il y a plein de choses à faire avec je pense".

Un spectateur souligne d'autres moments de partage de l'image : "il y a eu des moments de collaborations aussi, un laser qui marquait un point, secondé par d'autres lasers qui faisaient avancer le point, ils échangeaient aussi leurs rôles". Cela allait au-delà du coloriage et de la moyenne.

Un autre spectateur indique qu'avant de venir à cette séance, une de ses principales motivations était la suivante : "je voulais voir ce que cela faisait une salle divisée par des choix contraires, d'avoir un possible conflit autour de ces choix, d'avoir à se mettre dans un camp ou dans l'autre..." Or on doit constater qu'il y a eu peu de discussions, de conflits oraux, de prises de positions réelles durant la séance.

Une spectatrice témoigne alors : "je n'ai pas osé le dire tout à l'heure, mais oui, il y a eu des chuchotements un peu forts... à un moment j'ai dû abandonner, j'ai fermé les yeux et j'ai renoncé car c'était insupportable". "Je pense notamment au reportage sur la fille (*Deliver me to Hell*), tout le monde s'agitait dans la salle, ce n'était pas possible à regarder, donc oui... je me suis exprimée un petit peu, cela a fait réagir... mais bon... c'est tout..."

Un spectateur reprend : "ce qui serait intéressant parfois, ce serait qu'il y ait une possibilité d'argumentation". "D'avoir un peu des partisans en quelque sorte, quand il y a des choix binaires à faire, qu'il y ait une possibilité... je ne sais pas comment cela pourrait être mis en scène... mais qu'il y ait un troisième choix, qui propose une alternative, justement pour qu'il y ait négociation et qu'on essaie collectivement de

trouver une situation d'entente". "Parce qu'autrement parfois c'était un peu trop surfait".

Un autre spectateur prolonge : "c'est le deuxième film qui de ce point de vue a été le plus intéressant (*Deliver me to Hell*), car lorsqu'on faisait collectivement un mauvais choix, on pouvait revenir au bon choix et donc voir les différentes possibilités". "Bon, mais à l'inverse si on faisait le bon choix on ne voyait pas ce qui se passait de l'autre côté". "Je pense qu'il faut imaginer des récits qui exploitent la première option. Car on a bien vu qu'à chaque choix possible, la salle était très partagée, donc la possibilité de voir les deux scénarios est ce qui est le plus intéressant, car cela permet aux vainqueurs du choix de voir leur version en premier sans frustrer les autres qui verront aussi la séquence correspondant à leur choix par la suite". Autrement dit, un des intérêts soulevé ici est de pouvoir confronter les choix et leurs incidences. C'est ce qui créé le sentiment de communauté en même temps que la tension du choix interactif.

On est ici dans l'ambivalence d'une double analyse : soit c'est la frustration qui est un moteur de l'action (on sait qu'on ne pourra pas tout voir et donc on se mobilise pour faire le meilleur choix), mais on reste dans l'alternative A ou B ; soit on mise davantage sur la confrontation, le partage et la mise en discussion des choix, comme ressorts de l'expérience collective (en introduisant alors une hiérarchisation des choix et des options, qui permettent à tous de voir tout et ainsi de mieux être conscient des incidences de tels ou tels choix). Ce qui peut engendrer une dynamique de satisfaction ou de regret face à son choix et permettre davantage la discussion collective.

On note là encore, au même titre que la possibilité offerte d'agir sur l'image, celle de pouvoir être plus actif dans une salle de cinéma : deux injonctions qui viennent bousculer les conventions de la réception cinématographique. Une réaction vive, collective, des commentaires trop fortement chuchotés, alors même que c'est ce qui est attendu d'une expérience interactive, peuvent être perçus comme des entraves au bon déroulement et à la juste appréciation d'une narration cinématographique.

Perspectives

À la question de savoir si le public a été conquis, s'il serait prêt à revenir, tenter à nouveau l'expérience, les avis sont partagés.

Un spectateur dit "oui, mais il faudrait cibler un peu plus". "En fonction du thème : on peut imaginer un contenu pour les enfants, le laser serait alors davantage présent comme une distraction, cela peut être intéressant. Par contre, pour le reportage, il faut imaginer autre chose, car si le laser balaye constamment l'écran ce n'est pas très intéressant". "Ce n'est pas l'idée... c'est même carrément grave... là pour le coup, l'histoire de la télécommande serait peut-être une meilleure chose". "Donc il faudrait mieux penser l'adaptation du dispositif, au thème et au public ciblé".

Un autre spectateur revient sur l'ordre de projection des films, qui biaise l'appréciation de ces derniers. La déception générale à l'égard du Web documentaire, vient selon lui du fait qu'il a été projeté en dernier. "Or, il faudrait précisément commencer par Le Web doc pour apprendre à se servir du dispositif. On gagnerait à commencer par quelque chose de plus sérieux, qui permet d'opérer des vrais choix, et enchainer seulement

ensuite sur le court métrage sur les zombies, lequel est plus ludique et vraiment pensé par le réalisateur pour que l'on s'amuse avec. Ce qui a très bien marché d'ailleurs."

Un autre spectateur projette la possibilité d'avoir des lasers de couleurs différentes : "on peut imaginer une scène avec plusieurs personnages, à l'aide de laser de couleurs différentes une partie de la salle pourrait influer sur l'action d'un des personnages, et l'autre partie sur l'action d'un autre personnage, en temps réel. On pourrait voir des bagarre de couleurs sur l'écran qui pourraient se transformer aussi en bagarre des comédiens à ce moment là".

Eric Prigent : "pour répondre à la question de l'expérience... ce n'est vraiment pas du "cinéma exposé"... mais je me pose la question du dispositif frontal de la projection cinéma. On est plus ici dans une expérience d'installation en fait. Je ressens les choses comme cela. J'interagis avec quelque chose. En tout cas il y a un désir d'interaction avec quelque chose. Alors effectivement, transposer cela d'un espace d'installation vers une salle de cinéma traditionnelle, cela change un peu la donne. Je ne sais pas encore bien comment l'exprimer, mais j'ai un peu cette sensation là".

Marnix Bonnike : "il faudrait aussi repenser la disposition de la salle. Pour déjouer la passivité, le fait qu'on est tous dispersé dans une salle. Ce serait quand même plus intéressant si on pouvait bouger, si on était debout, si on circulait un peu pour se retrouver en face à face". "On a bien senti pendant la séance une déception au fond de la salle, quelqu'un s'est manifesté disant que son choix n'avait pas été retenu". "Les gens sont frustrés d'être simplement comme dans une salle de cinéma".

Marnix Bonnike exprime aussi l'idée qu'il faudrait pouvoir imaginer des scénarios, même dans le documentaire, qui permettent au public d'enquêter, de manipuler les faits, d'investiguer des possibles contradictoires, des hypothèses... "À la limite le public connait déjà l'histoire, par exemple de la deuxième guerre mondiale, mais si en 41 on avait pris la décision d'inonder, est-ce que les choses se seraient passées de la même manière ?"

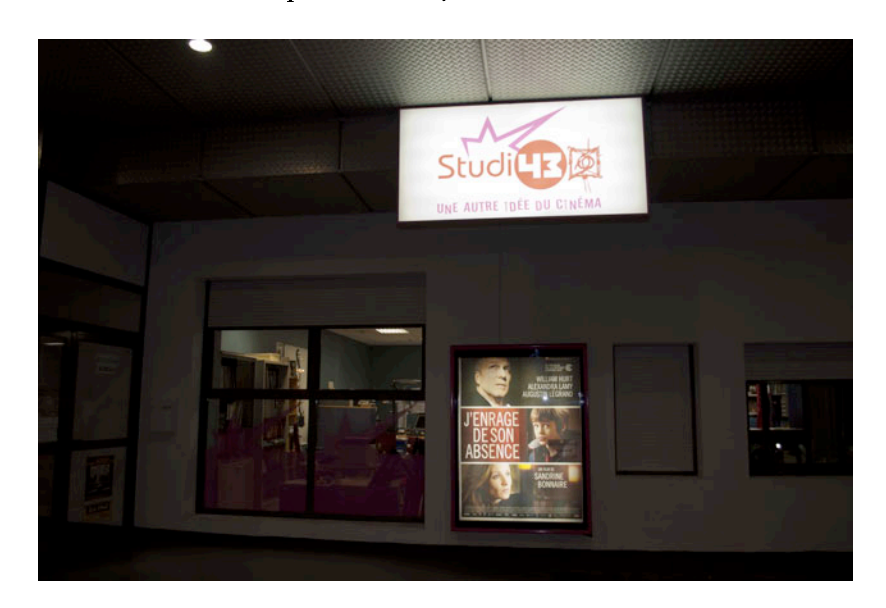
Un autre spectateur souligne le fait que l'interactivité, telle qu'elle s'est exprimée durant la séance, est très visuelle : "il s'est passé beaucoup de choses visuelles à l'écran. Or le dispositif tel qu'il a été développé ne me semble pas prendre actuellement en compte toute cette dimension et production visuelle des lasers sur l'écran, sur l'image". Travailler à partir de cette matière visuelle permettrait de faire ressortir et/ou de délimiter plus clairement les rôles des uns et des autres. Cela fait penser inévitablement à plusieurs formes d'expressions graphiques et visuelles : le vjing, le mapping, le dripping, etc. Les gens qui font bouger les lasers sur l'écran ont un impact visuel très fort, entrainent les autres... Certains étaient sages au début et peu à peu se sont mis à jouer aussi avec leur laser. Mais hélas, dans l'état présent, cette dynamique parce qu'elle n'est pas exploitée à pour effet pervers d'arracher le spectateur au récit, aux contenus des films proposés, cela l'extrait à la fois de ce qu'il est venu faire et de ce qui se passe à l'écran en terme de narration, pour entrer dans "qui va oser mettre le laser dans le nez, ou pire...". Il y a un côté collectif qui se passe aussi dans le détournement... même si, dans la masse, on ne sait plus qui fait quoi.

DIGITAL STORIES

Le STUDIO 43 (Dunkerque) #1

Mardi 13 novembre 2012 – 20h30
Œuvres interactives présentées :
LA LINEA (X2) + DELIVER ME TO HELL + LE CHALLENGE

Compte rendu : Juliette Dalbavie



La séance *Digital Stories* du 13 novembre 2012 s'est déroulée au Studio 43, cinéma classé Art et Essai, disposant également des labels Recherche, Jeune Public, Patrimoine et Europa cinémas. Ce cinéma a la particularité d'être installé au sein d'un centre commercial (Pôle Marine – Rue des fusiliers marins 59140 Dunkerque) situé au cœur du centre ville de Dunkerque et dans lequel prend place également un multiplexe (l'AMC). Il a donc développé une identité singulière basée sur une programmation exigeante et engagée privilégiant la diversité culturelle et la version originale sous-titrée. L'association propose également de nombreuses formes de médiations autour des œuvres cinématographiques : ateliers, débats, rencontres avec des réalisateurs, soirées thématiques (ciné chanté, Cannes à Dunkerque, cinéma de Papa…) etc.

La séance *Digital Stories* avait lieu en début de semaine, un mardi soir, donc il y avait assez peu de spectateurs ce soir-là : 25 personnes environ dans une salle de 200 places.



Nous avons pu adresser plusieurs questions à une partie des spectateurs avant qu'ils n'entrent dans la salle. Groupés souvent par deux ou trois, plusieurs spectateurs étaient également venus assistés seuls à la séance. Le public était majoritairement composé d'étudiants et de quarantenaires dunkerquois. Nombre d'entre eux étaient des habitués voire des abonnés au lieu (parfois même des bénévoles). La chargée des publics, Marion Mongour, présente ce soir là, nous a confirmé bien connaître les publics présents à la soirée. Quelques professionnels de la culture (notamment le directeur de la culture de la ville de Dunkerque) étaient également présents.

Les retours des spectateurs après la séance ont confirmé le fait qu'ils étaient majoritairement des habitués de ce cinéma à la programmation exigeante et engagée (et notamment des rendez-vous du documentaire) ainsi que des personnes pratiquant peu voire pas du tout les nouvelles images (jeu vidéo, œuvres interactives…). Comme pour les spectateurs du Majestic (1ère séance), ils avaient pris connaissance de l'existence de cette séance et venaient en toute connaissance de cause.



Parmi eux, il y avait notamment trois étudiantes de la licence Culture et Médias de Dunkerque. Agées d'une vingtaine d'années, elles ont eu connaissance de la soirée grâce à des prospectus trouvés à la Bibliothèque Universitaire. Abonnées au Studio 43, elles y viennent 2 à 3 fois par mois de manière exclusive (elles ne fréquentent pas d'autres salles). Elles disent ne pas pratiquer les « nouvelles images » : aucune d'entre elles n'est adepte de jeu vidéo. Mais une des deux dit avoir déjà vu un web documentaire.

Connaissant mal ces nouveaux médias, elles n'ont pas d'attentes particulières par rapport à la soirée qu'elles vont vivre si ce n'est peut être de « pouvoir faire des choix », « de pouvoir mener l'enquête ».

Nous nous sommes également entretenu avec Caroline, 40 ans, bibliothécaire (Bibliothèque de l'Université du Littoral Côte d'Opale), venue seule assister à la soirée. Habituée du Studio 43 qu'elle fréquente, elle aussi, de manière exclusive, Caroline vient une fois par mois en moyenne. Elle viendrait plus souvent « si elle n'habitait pas à 20 kilomètres du cinéma ». Caroline a eu connaissance de la soirée car le Studio 43 présente *Digital Stories* en partenariat avec la BU dans le cadre du *mois du film documentaire*. Elle nous explique qu'en fait, elle assiste pour la deuxième fois à la projection car dans l'après-midi, elle a accompagné des étudiants inscrits en deuxième année de licence de droit. Elle sort de cette séance avec un avis « mitigé » sur ce qu'elle a vu. Elle a trouvé l'expérience intéressante dans les échanges qu'elle a fait naître mais la durée du web documentaire lui a paru « beaucoup trop rapide » : « J'ai l'impression qu'il me reste moins de choses que lorsque je visionne un documentaire classique ». Elle explique cela par le fait qu'il faille se concentrer sur les vignettes de choix pas suffisamment lisibles : « de fait, on conserve moins d'infos sur le fond ». De plus, « la précipitation pour voter crée une certaine tension ». Toutefois, elle ajoute que le dispositif technologique est facile et que l'expérience lui a donné envie de revoir les œuvres en individuel sur le web (œuvres qu'elle n'avait jamais testées auparavant) ; d'autant plus que ces choix étaient assez différents de ceux faits par les étudiants (« on râlait avec le professeur qui les accompagnait ! »). Elle a trouvé le dispositif plus adapté pour les étudiants qu'elle a trouvé attentifs pendant tout le web documentaire.

Appropriations du laser

Dès le début de la séance, les spectateurs se sont emparés du dispositif laser sans difficulté, jouant très vite avec, y compris sur les séquences « mode d'emploi ». Les rires ont été nombreux à ce moment de la présentation du dispositif. Très vite, néanmoins, plusieurs spectateurs ont signifié leur difficulté à identifier leur laser parmi ceux de leur voisin, tous les lasers ayant la même forme et la même couleur.

Interactivités & médiations

Les tutoriels et leur tonalité humoristique ont visiblement été appréciés. Ils ont amené aussi les spectateurs à se poser des questions sur ces choix anonymes que l'on opère dans l'obscurité de la salle : « Le dispositif peut encourager à développer un certain instinct sadique comme au moment où l'on a le choix entre tirer dans la pomme ou dans l'oiseau ».

Au moment du second visionnage de *La Linéa*, là où il était demandé aux spectateurs, non plus de pointer pour opérer un choix, mais de colorier une case, certains ont manifesté leur difficulté à saisir les critères permettant d'accéder à la victoire : « on ne sait pas qui a gagné ? Qui a colorié la case le plus vite ? ». Certains spectateurs discutent avec leurs accompagnateurs et échangent sur les stratégies de coloriage mais toujours à voix basse et sans interagir avec des spectateurs qu'ils ne connaissent pas (comme sur une séance traditionnelle, des places vides ont été laissées entre les différents groupes).
Au moment du visionnage du court métrage *Deliver me to Hell*, certains spectateurs ont à nouveau manifesté leur difficulté à saisir comment s'opérait la validation des choix. Certains ont même essayé de colorier certaines cases (en faisant bouger leur laser) comme ils avaient pu le faire lors de la présentation du tutoriel. Aucune explication n'ayant été donnée préalablement à la diffusion de chacune des œuvres, ils ont donc essayé empiriquement de reproduire plusieurs des variantes qui leur avaient été données à tester en préambule alors qu'une seule était efficiente en réalité (celle du plus grand nombre de lasers pointés de manière fixe sur une des cases et enregistrés à un instant T). Il semble qu'il ait manqué une forme de médiation entre chacune des œuvres elles-mêmes afin d'en présenter la nature, les modalités d'interactivité et les modalités de validation des choix. De même, il est apparu très important de pouvoir trouver une modalité d'affichage qui permette au spectateur de savoir si son choix est validé ou non (« on ne sait pas ce que voit la caméra »).

L'interactivité feinte proposée par le court métrage interactif *Deliver me to Hell* (qui en réalité ne proposait que deux choix dont l'un conduisait le héros dans une impasse et amenait le spectateur à faire ensuite le « bon » choix) semble avoir été bien acceptée par les spectateurs qui ont fait entendre leurs rires à plusieurs reprises. Une certaine déception s'est toutefois exprimée à la fin du film puisque ses concepteurs proposent aux spectateurs à la suite du visionnage d'envoyer leur adresse mail et de se connecter à un site web. De plus, ce film interactif, qui à l'origine est une publicité virale, s'adressait initialement à un public australien, ce qui a exclu de fait les nouveaux spectateurs à qui elle était présentée secondairement (Les offres commerciales qui étaient proposées à la fin ne pouvaient s'adresser à eux. Il y avait là comme une situation de désenchantement après avoir incarné les personnages).

Le passage au web documentaire *Le Challenge* s'est fait lui aussi sans transition entre les différentes œuvres et sans présentation d'éléments de contextualisation.
Etonnamment, cette troisième œuvre est celle à avoir le moins généré d'interactions verbales entre les spectateurs. Il faut préciser que c'est également celle qui a certainement le plus sollicité leur compétence à lire : les portions de textes à l'écran étaient très importants, parfois écrits en petits caractères et les textes des différents choix à faire très proches les uns des autres (ce qui rendait délicat le maniement du laser). Une fois les choix opérés par les premiers spectateurs, les lumières des lasers

rendaient quasi illisibles les textes à l'écran pour les retardataires (pourtant la salle était loin d'être pleine ce soir là).

A noter que dans cette dernière œuvre, la question des choix se limitait à des options possibles entre des questions adressées par le journaliste aux différentes personnes rencontrées sur le terrain de l'enquête. Assez rapidement, nous avons pu observer que lors du visionnage plusieurs lasers pointaient des éléments présents dans l'image (autres que les textes de choix possibles) exprimant ainsi l'envie de pouvoir dérouler l'histoire selon d'autres modalités (?). La possibilité offerte initialement à l'internaute-journaliste de lire ses notes s'est révélée peu intéressante dans le cas d'une projection en cinéma : les spectateurs n'ont pas tardé à exprimer leur lassitude devant ce bloc de textes à lire à l'écran. La durée de cette œuvre était beaucoup plus longue que les précédentes (20 à 40 minutes) et ce sont finalement les spectateurs qui y ont mis fin (un peu brutalement, en un seul pointage de laser) en décidant de ne pas recommencer l'enquête (contrairement aux deux œuvres précédentes qui avaient leur propre fin). Cette fin un peu sèche a laissé certains spectateurs habitués des documentaires sur leur faim « j'aurais attendu une conclusion plus dense du journaliste à l'issue de ce recueil d'informations ».

Les premiers spectateurs à réagir en fin de séance expriment une certaine « frustration » voire même une certaine méfiance vis à vis du dispositif technologique dont ils estiment qu'il n'a pas été efficient dans la comptabilité des lasers et donc dans la validité des choix. Ils expriment de manière explicite leur difficulté de savoir si leur choix a été validé ou non et demandent des précisions sur les modalités de validation de leur choix (« faut-il pointer fixement ? » « Est ce que si on bouge ou fait clignoter le laser cela compte plus de points ? »). Ici, il semble qu'une présentation du dispositif technique (la caméra infra rouge qui identifie la position des lasers et les comptabilise à un instant T) aurait été précieuse.

La frustration ressentie par les spectateurs semble provenir également d'une promesse faite implicitement par le dispositif de les impliquer plus dans les œuvres (et peut être même d'attendre d'eux une contribution) tandis que dans les faits, ils ont dû accepter parfois (ou souvent) de se soumettre au choix des autres.

Récit / Image (intégrité) et rapport au temps

Par ailleurs, la « frustration » qu'ils évoquent en fin de séance renvoie aussi aux contenus des œuvres interactives elles-mêmes, jugées peu interactives finalement car ne proposant souvent que des choix binaires (notamment pour le web documentaire, très vite évoqué par cette audience de cinéphiles aguerris). Ils évoquent aussi « la légèreté des contenus » et de ce qu'ils ont retenu au final, comparativement à un documentaire classique (« ce qui reste est un peu maigre »). Il apparaît également que ces cinéphiles aguerris et critiques accordent peu de crédit aux productions diffusées sur le net.

A la fin de l'échange avec les spectateurs, la chargée des publics, Marion Mongour (après avoir identifié de nombreux adeptes des « rendez-vous du doc ») avoue elle-même avoir partagé pas mal des frustrations des spectateurs, notamment concernant le webdocumentaire : « je me demandais si nos réticences en tant que spectateurs n'étaient pas dues aussi au fait que le webdoc qu'on nous a montré aujourd'hui est très

différent du documentaire que nous on défend d'habitude au Studio 43. J'ai eu plus l'impression de voir un reportage en fait. C'est-à-dire une enquête à charge où les choses sont très binaires : il y a les bons et puis il y a les méchants, où on va pas au fond des choses… Moi ça me choque assez de voir des choix comme « je n'ai pas le temps d'interviewer les gens, allez je passe à autre chose… j'arrête là, c'est bon ! ». Pour moi, on est vraiment dans l'économie de la télévision plus que dans celle du cinéma. »
Antoine Manier réagit en faisant remarquer que ce rapport au temps ne se négocie pas et ne se vit pas de la même manière sur internet : l'idée de ce choix est de permettre à chacun des usagers individuels de prendre le temps qu'il veut.
Marion Mongour comprend son point de vue mais elle ajoute que « dans une salle de cinéma, on est là pour donner du temps aux images et si on fait le choix en tant que spectateurs d'aller voir des documentaires dans un cinéma et pas à la télévision ou justement sur internet c'est parce qu'on a envie d'avoir 1h30 pendant laquelle on se consacre à ce sujet et dans lequel on plonge complètement, on ne fait rien d'autre, il n'y a pas le ménage à faire ou la lessive qui se finit, les enfants qui pleurent derrière… C'est du temps qu'on donne aux images et du coup c'est un peu frustrant de ce côté là. »

Dans cet échange s'exprime très clairement une différence de perception des récits et du rapport au temps selon que ces derniers sont conçus pour le média internet ou le cinéma. S'il est tout à fait accepté de pouvoir passer ou raccourcir une séance d'un récit dans un usage individuel sur le net, ne pas donner du temps aux séquences et aux images dans un cinéma art et essai reste peu acceptable pour une audience de cinéphiles.

Ce rapport au temps et notamment à un temps raccourci a souvent été évoqué par les spectateurs comme si la projection en salle et en collectif avait amené à une vision étriquée des œuvres. Ceux-ci ont donc évoqué la possibilité de « séquences plus longues en fonction de nos choix ». De la même manière, la présence d'images fixes (au lieu d'une séquence filmée qui serait plus attendue en salle) pour appuyer le témoignage des acteurs dans le web documentaire semble avoir décrédibilisé leur contenu. Cette expérimentation a permis de mettre au jour la différence de rapport au temps et au récit selon les modalités de présentation des œuvres.

Les spectateurs sont revenus également sur la proximité et la petitesse des textes dans le web documentaire et sur la spatialisation complexe de ce dernier (les commentaires du journaliste en haut et les questions en bas). L'importance de l'écrit dans cette dernière œuvre est d'ailleurs remise en cause dans le cadre d'une projection cinématographique par plusieurs personnes. De ce point de vue, le film de zombies *Deliver me to hell* est jugé beaucoup plus adapté à la salle de cinéma que le web documentaire. L'expérience de « l'action » est jugée plus pertinente que la posture de lecture et de documentation solitaire attendue par le web documentaire. La motivation commerciale de cette œuvre ne semble pas avoir posé de difficulté aux spectateurs, y compris dans cette salle de cinéma art et essai engagée.

La question du genre des œuvres proposées et de l'ordre de leur enchaînement est également interrogée : certains spectateurs (parmi les plus âgés) font part de leur difficulté à passer, sans transition, d'un genre ludique et fictif présent dans les deux premières œuvres (*La Linéa* et *Deliver me to hell*) à un genre sérieux et réel (dans le web documentaire). Il y a pour eux une vraie difficulté voire une vraie violence à passer du

film de zombies où la mort est fictive et tournée en dérision à un documentaire où la mort est bien réelle et de pouvoir agir avec le laser pointeur dans les deux cas avec la même légèreté. Il semble ici que le dispositif du laser, plutôt ludique en lui même, soit peu adapté à des contenus sérieux.

Les porteurs du projet *Digital Stories* avaient choisi volontairement de proposer plusieurs œuvres interactives au format et au ton très différents : graphique et ludique pour *La Linéa*, gore et humoristique pour *Deliver me to hell*, textuel et sérieux pour *Le Challenge*. L'intérêt était de pouvoir tester ainsi les différentes propositions et types d'interactivité mais la difficulté était par là-même de donner une unité à la soirée et de réussir à faire entrer les spectateurs totalement dans une œuvre. L'ordre des œuvres elles-mêmes a d'ailleurs été quelque peu renégocié dans les soirées suivantes (soirée du 15 novembre au Majestic) afin de terminer sur une œuvre plutôt bien reçue par les différentes salles (*Deliver me to Hell*) et permettant de conclure la soirée sur une tonalité moins grave que celle amenée par le web documentaire.

Par ailleurs, un spectateur rappelle ce qui fait l'intérêt majeur de ces œuvres dites interactives : la possibilité de les parcourir plusieurs fois pour en découvrir les différentes versions envisagées par leur auteur mais aussi pour savoir ce que nos choix ont engagé comme conséquences. Or, ici dans un usage en collectif où les œuvres ne sont proposées qu'une fois (seule *La Linéa* a été projetée deux fois consécutivement ce soir là), il était impossible pour les spectateurs de dérouler les autres versions existantes. Ce ressort énonciatif de l'œuvre était donc la plupart du temps totalement annihilé (l'œuvre qui s'en sortait le mieux de ce point de vue là était *Deliver me to hell* car elle ne proposait que deux choix dont un invitait nécessairement à dérouler le second). En dehors de sa dimension ludique, cette caractéristique peut expliquer l'accueil positif qu'a reçu cette œuvre dans les différentes soirées où nous avons enquêté.
La possibilité de revoir la même œuvre plusieurs fois tel que cela été proposé au public en ouverture de la soirée avec *la Linéa* pour tester plusieurs modalités d'utilisation du laser pourrait être donc maintenue mais pour découvrir les différentes versions de l'œuvre cette fois-ci.

Concernant le rapport aux images et leur recouvrement éventuel par le laser, les comportements des spectateurs Dunkerquois se sont révélés tout à fait différents de ceux que nous avons pu observer dans les autres soirées. Contrairement aux observations que nous avons pu mener au Majestic à Lille les 8 et 15 novembre 2012, les spectateurs du Studio 43 ont marqué un certain respect pour les œuvres présentées : globalement, ils ont été très peu nombreux à faire fonctionner leur laser en dehors des moments de choix explicites.

Collectif / Communication

A leur entrée dans la salle, les spectateurs se sont installés comme ils le font d'habitude dans une séance de cinéma classique : laissant des sièges vides entre eux et les autres groupes de spectateurs. Plongés dans l'obscurité totale, leurs possibilités d'interactions verbales ou gestuelles avec les autres spectateurs et les autres groupes étaient ainsi quasi réduites à néant comme le veut le rituel cinématographique dans sa forme traditionnelle. L'expérience n'invitait pas suffisamment fortement à déconstruire ce rituel.

Conclusions et perspectives

Plusieurs spectateurs auraient été curieux de connaître les retours des réalisateurs-concepteurs des œuvres sur leur adaptation en salle. Les souhaits des spectateurs ont porté aussi sur des possibilités de choix plus complexes. Certains ont même évoqué l'envie de pouvoir entendre l'entièreté des points de vues des acteurs présentés dans le web documentaire : par exemple celui de représentants de Texaco ou de politiques et non plus seulement celui d'une journaliste indépendante.

Un spectateur a insisté sur une dimension peu travaillée dans cette version de l'expérimentation : la dimension collaborative entre les spectateurs et la possibilité que pourrait offrir ce type d'expériences pour que les spectateurs présents dans la salle échangent entre eux et apprennent à se connaître. Ainsi, l'intérêt de ce type de dispositifs dit « interactifs » pourrait résider également dans sa capacité à favoriser les interactions verbales et les sociabilités dans la salle elle-même, ce que la séance de cinéma dans sa forme classique ne permet que rarement. On voit ici apparaître une double dimension de la notion d'interactivité associée à ce type d'œuvres :

- L'interactivité en production : celle contenue dans l'œuvre elle-même et qui renvoie au propos d'un auteur (et qui est donc forcément une interactivité feinte car calibrée par l'auteur lui-même (aussi complexe que soit l'arborescence proposée)).
- et celle en réception qui renverrait à toutes les interactions verbales et/ou gestuelles et les sociabilités générées par l'œuvre. Cette seconde forme d'interactivité suppose que l'œuvre elle-même inclut des temps de délibérations et d'échanges entre les spectateurs au cours du récit. Elle suppose également que les thèmes qu'elle aborde puissent diviser suffisamment la salle pour rendre les échanges suffisamment denses. Ce temps d'échanges permettrait aussi aux spectateurs de mieux « accepter » ou de mieux comprendre un choix qui n'a pas été le leur car celui-ci aurait fait l'objet d'une argumentation préalable.

Les limites de l'expérimentation *Digital Stories* résidaient dans le fait qu'elle devait s'appuyer sur des œuvres préexistantes destinées à un usage individuel et pensées pour le média internet. Les développeurs n'avaient pas la possibilité d'adapter les œuvres ni dans leur contenu ni même dans leur mise en page.
Or les retours des spectateurs montrent l'importance qu'il y a d'associer des artistes, des réalisateurs, des développeurs, des chercheurs mais aussi des chargés des publics et des exploitants des salles de cinéma art et essai, dès la phase de conception du projet, pour penser des œuvres adaptées à une projection collective en salle mais aussi aux publics de cette salle (L'enquête montre bien les spécificités et les exigences des publics cinéma art et essai.).
Pour recevoir un écho favorable dans ces salles, les œuvres interactives développées doivent tenir compte tout à la fois de l'identité singulière qu'elles ont construite tout autant que du lien de confiance et de connivence qu'elles ont instauré dans le temps avec leurs spectateurs.
La richesse de l'expérimentation a été de tester des genres et des œuvres de nature très différente. Les réactions des spectateurs montrent que le dispositif technologique et le choix des lasers notamment, semble plus adapté et conforme à des usages en lien avec un genre ludique et qui laisse place à l'action.

Mais l'expérimentation montre également l'importance de la scénarisation des formes de médiation qui accompagnent les œuvres, expliquent les modes d'interactivité et éventuellement les nouvelles modalités de dégustation des films (nouvelles sociabilités, nouvelles modalités de réception des œuvres (dans une semi obscurité permettant les échanges ?), etc.).
Pour le dire autrement, une réflexion sur l'adaptation des œuvres au collectif doit être menée mais il semble important qu'elle soit accompagnée parallèlement d'un travail sur les formes de médiation qui présenteront ces œuvres et leurs (nouvelles) modalités d'appropriation. Les premières tentatives de médiations scénarisées présentées au cours de cette expérience ont été bien reçues par les spectateurs mais on pourrait imaginer qu'un travail collectif mené entre artistes, chargés des publics et réalisateurs puissent permettre de les affiner.

DIGITAL STORIES

MAJESTIC #2

Jeudi 15 novembre 2012
Œuvres interactives présentées :
LA LINEA (X2) + MET BEFORE (X2) + VOYAGE AU BOUT DU CHARBON + DELIVER ME TO HELL

Compte rendu : Marion Dalibert

La séance *Digital Stories* du 15 novembre 2012 s'est déroulée au Cinéma "art et essai", Le Majestic, dans le centre ville de Lille. Entre 70 et 85 personnes ont assisté et participé à cette séance.

Cette deuxième séance au Majestic a attiré plus de personnes que la première fois. Les spectateurs, qui ont eu connaissance de la séance par l'Hybride (page Facebook ou la newsletter), le Majestic ou grâce au bouche-à-oreille, sont généralement jeunes (ils ont entre 18 et 35 ans) et sont venus en couple ou entre amis (ces groupes d'hommes et de femmes, souvent non-mixtes, comptent entre deux à quatre personnes). Les groupes interrogés avant la projection habitent la Métropole lilloise, vont au cinéma au moins une fois par mois et fréquentent généralement une ou deux salles de Lille : soit l'UGC et le Majestic/Métropole (les couples hétérosexuels interviewés notamment), soit l'Hybride et le Majestic/Métropole. Des spectateurs sont aussi venus seuls (une dizaine d'hommes, moitié moins de femmes). Ceux qui ont été interrogés sont cinéphiles, ils vont au cinéma plusieurs fois par semaine et côtoient toutes les salles de Lille et des villes à proximité, sans discrimination : l'UGC, le Métropole, le Majestic, l'Hybride, l'Univers, le Kino, le Méliès.
C'est la curiosité qui a poussé les enquêtés à assister à la séance. Ils manifestent un grand intérêt pour la soirée, ils souhaitent en effet découvrir une nouvelle forme d'expérience cinématographique et ont tous une vraie attente : être surpris. La plupart n'ont aucune idée des œuvres qui vont être diffusées et du dispositif technique utilisé.

La visibilité du laser

Dès que les spectateurs entrent dans la salle, un pointeur laser leur est distribué. Avant le démarrage de la séance, assis sur leur siège, ils se familiarisent avec l'outil en le manipulant, en l'allumant et en dirigeant le point lumineux sur les sièges, le sol, les murs, les lampes et surtout l'écran blanc. Contrairement à la première soirée au Majestic, la salle de cinéma (plus petite) est quasiment remplie et on ne peut pas délimiter visuellement les groupes de personnes venues ensemble. Lorsque les œuvres audiovisuelles sont diffusées, l'écoute est relativement silencieuse (peu de gens discutent), même si les réactions liées aux films sont plus audibles que dans des séances de cinéma classiques (on rit plus fort). Mis à part le maniement du laser, peu de différences sont notables entre les spectateurs de *Digital stories* et les autres.

Avant, pendant et après la projection, y compris lors de la phase finale d'échanges avec Antoine Manier et les chercheurs de GERiiCO, un grand nombre de spectateurs jouera avec son laser, le baladera à travers la salle et surtout le pointera sur l'écran qui sera, par conséquent, régulièrement orné de petits points verts, et pas seulement lorsque le public aura à faire un choix. Pendant la projection, surtout quand les images étaient presque fixes, certains éléments apparaissant sur l'écran - généralement les orifices des personnages (nez, yeux, bouches) - étaient couverts par le pointeur laser.
Ces multiples ronds lumineux braqués sur l'image ont dérangé plusieurs personnes : « Ça serait bien si on pouvait avoir une possibilité de contre… d'activer-désactiver le pointeur… euh je sais pas, mais avoir une machine qui permettrait d'activer les pointeurs au moment où il faut choisir et désactiver, car il y en a qui jouent avec le laser [réactions d'approbation dans la salle : « ouais ! »]. Et c'est vraiment gênant et agaçant. »

Les pointeurs lasers étant perceptibles à l'écran et les œuvres diffusées étant souvent destinées au web, la visibilité a parfois été vite obstruée lorsque les options de choix étaient recouvertes de points verts, car écrites en trop petits caractères : « Techniquement, c'est quand même gênant car si on imagine qu'il y a beaucoup de monde dans la salle, au bout de trois secondes, les phrases sont saturées. On ne voit plus rien car les points cachent ce qui est marqué et donc du coup, on n'a plus le choix du tout. […] Il faut vraiment mettre en place un dispositif qui permette de voir les phrases et qu'elles ne soient pas directement saturées. »
Beaucoup de personnes ayant assisté à la projection se sont plaintes de cet écueil, particulièrement lors de la diffusion du web-documentaire : « Je pense aussi que le pointeur laser complique un peu la lecture. Parce que ça couvre. Il y a déjà un problème d'ergonomie, surtout sur le web-documentaire où ce qui s'y prête, c'est l'ordinateur : un écran avec une souris. »
La compréhension de l'œuvre par le public en a fortement pâti : « Au niveau de la diffusion, moi, le documentaire, j'ai rien pigé. J'ai rien vu donc c'est vrai que… au niveau de l'interaction, avec tous les lasers, […] ça saturait très vite. On n'arrivait pas à lire ce qu'il y avait d'écrit. »

En outre, à cause de la saturation lumineuse de certaines vignettes, une spectatrice a révélé qu'elle n'a parfois pas réussi à savoir si elle avait bien dirigé son pointeur sur la bonne phrase : « Moi, au niveau du choix, surtout sur le documentaire, je ne suis même pas sûre d'avoir bien visé sur mon choix. Il y a tellement de lasers sur l'écran que je ne peux pas savoir si j'ai bien choisi le contenu. Du coup, c'est un peu dommage. »

L'hyper-visibilité du laser a souvent été critiquée par les spectateurs, tandis qu'elle a été recherchée et valorisée par les concepteurs. Un des développeurs a révélé que les ronds lumineux qui apparaissent sur l'écran ont l'avantage de faire la démonstration d'un choix collectif et de le « prouver » au public, ce que ne peut pas faire un outil comme la télécommande : « Il y a aussi un avantage par rapport à la télécommande, c'est que la télécommande, c'est vraiment complètement anonyme. Et, du coup, les gens se seraient peut-être dit, si le choix de gauche était validé : "Ben c'est bizarre, j'avais cliqué à droite. Est-ce qu'on nous mentirait pas quelque part ?" Alors que là, on voit quand même. Et ça serait intéressant d'avoir un outil qui soit anonyme et à la fois pas anonyme. Le choix collectif, on le voit à l'écran. Donc on peut, si on voit que tout le monde va d'un côté de l'écran, on voit que tout le monde a tendance à aller par là et, du coup, on peut aller de l'autre côté. Ça fait partie des avantages par rapport à la télécommande. »

Le choix des œuvres

Les spectateurs ont également formulé des critiques à l'égard des œuvres diffusées. Ils ont notamment mis en avant que toutes n'étaient pas adaptées pour cette expérience, parce qu'elles sont destinées au web et à un usage plutôt individuel.
Le rythme, jugé trop lent lors du web-documentaire, a fait perdre la concentration de certaines personnes : « Je pense qu'il y a une histoire de rythme, on est habitué, par la télé par exemple, à ce que les images comme ça s'enchaînent très rapidement et du coup, là, quand y'a une pause qui est assez longue, qu'on soit devant notre ordi ou même là qu'on soit dans le noir et qu'on ne soit pas seul, ça fait que le temps il est plus long que d'habitude. Et parfois, je perdais de l'attention. » C'est d'ailleurs quand les images étaient relativement statiques que l'écran se couvrait de points lumineux.
Le web-documentaire a été la forme qui a été la plus remise en cause dans le cadre de cette expérience interactive au cinéma : « J'aimerais bien revivre le documentaire sur le web, je suis sûr que j'en aurais une autre expérience. Ça devrait être intéressant. Je le trouvais aussi un peu trop statique, il n'y avait pas assez de vidéos. C'était un peu ennuyeux presque alors que le sujet me touche. »

Le clip musical *Met before* a suscité beaucoup d'incompréhension chez les spectateurs attendu qu'ils n'ont pas réussi à en évaluer les enjeux narratifs : « Je réagis aussi au clip musical, moi j'ai rien compris. Honnêtement, j'ai tout aimé, mais alors le clip musical… Je savais pas… enfin qu'est-ce qu'il y avait comme différences entre chaque flèche ? Pour moi c'était juste une flèche qui allait dans une autre direction et je comprenais pas en fait. »
Le public a eu du mal à mesurer les conséquences de ses choix sur l'histoire : « Moi je l'ai trouvé [l'histoire du clip] moins intéressante que les autres parce que, justement, j'ai l'impression qu'il y avait moins d'intérêts pour le personnage. Que le choix qu'on allait faire, il allait avoir moins d'impacts sur le personnage que pour les autres. ».

L'œuvre qui a eu le plus de succès est celle sur les zombies (*Deliver me to hell*). Beaucoup de personnes ont fait part, lors de l'échange, qu'il s'agissait de leur film préféré : « Ben moi j'ai beaucoup aimé le dernier [film sur les zombies], je l'ai trouvé très drôle en fait, très sympathique. Je trouvais que tout était super sympa, d'avoir des choix et tout ».
Pour elles, ce film est plus adapté à ce type de dispositif, car il est ludique, drôle et les choix proposés sont plus « tranchés » que pour le clip *Met before* par exemple : « C'est vrai que le dernier marche bien car c'est très basique, ludique mais, finalement, ça reste

assez linéaire. Mais une fois qu'on a fait son choix, on se rend compte qu'il y a qu'une seule fin possible : soit tu meurs, soit tu vas plus loin. »

Un outil qui limite l'interactivité ?

Un nombre important de personnes, ayant participé à la discussion, a aussi souligné les limites du laser par rapport à la dimension interactive. Selon lui, il borne les possibilités de dialoguer et d'interférer *sur* les œuvres et le récit. Même si le côté ludique de l'outil a été apprécié, il n'est pas assez développé : « Que ça soit un pointeur laser c'est rigolo, on a envie de jouer avec. Mais ça serait un boitier avec des touches devant soi, ça ne changerait pas grand chose. Il faudrait le faire évoluer pour que ça soit intéressant. »
Plusieurs spectateurs ont insisté sur le fait qu'il était essentiel d'améliorer l'outil technique afin qu'ils puissent agir plus intensément sur l'histoire des films : « Je pensais peut-être, au niveau des lasers, faire un laser un peu à la "*Men in black*" avec des boutons dessus et, justement, quand on avait le documentaire, faire des A ou B avec les boutons, et, par exemple, comme disait le Monsieur, bouger les chaises ou faire des choses comme ça avec le laser. Avoir les deux en fonction de ce qu'on veut faire. Ça, je pense que ça pourrait être sympathique. »
Un spectateur a aussi proposé de développer d'autres outils, comme une tablette numérique, pour décupler les possibilités d'interagir avec le récit : « Moi je trouve que le laser c'est sympa, mais c'est vrai qu'on pourrait essayer avec d'autres outils, comme une tablette, ça pourrait être marrant, on pourrait avoir plus de contenus sur la tablette, comme des données et choisir entre différents choix. Disons qu'il y aurait plus de possibilités avec une tablette avec plus de choix d'options. »
En fait, le laser ne permet pas d'avoir une palette suffisamment large de choix. Le public n'a généralement que deux options : « Moi, en fait, je m'attendais plus à… au niveau du pointage en fait, au final, on a toujours deux choix avec du texte ou des flèches. Je m'attendais plus à avoir plusieurs choix, trois, quatre choix des fois. Et ça, on l'a jamais. »
Certains spectateurs ont aussi suggéré que le dispositif gagnerait en intérêt si la technique était développée avec les œuvres, et non pas après leur production. Les images, par exemple, ou certains éléments à l'intérieur de celles-ci, devraient pouvoir réagir au passage du laser : « Et même des fois, ça serait bien que ça soit l'image qui soit interactive plutôt que le texte. Pourquoi pas qu'on puisse bouger carrément les personnages et dire : "Ben ce personnage, je vais l'asseoir sur la chaise en bougeant la chaise". »

Par ces critiques liées à l'outil, les spectateurs ont exposé leur volonté d'être beaucoup plus actifs à l'intérieur de ce dispositif. L'un d'entre eux a ainsi souligné qu'il préférait colorier les cases que pointer, car il était plus dans l'action : « Ben l'intérêt du coloriage, c'est que y'a vraiment l'action de colorier alors que le point, on n'a pas l'impression de faire grand chose. »

Et les œuvres ?

En dehors de l'aspect technique qui limite la dimension interactive de l'expérience, plusieurs personnes ont trouvé que les œuvres ne permettaient pas d'inclure émotionnellement le spectateur dans le récit, affaiblissant sa volonté d'agir sur le contenu de l'histoire. Faire un choix ne représente pas de véritable enjeu pour lui : « Finalement, sur le fond, on prend pas vraiment parti pour un personnage. Enfin moi

j'étais pas vraiment dedans comme parfois on peut s'identifier à un personnage comme dans un film. Là, ça va assez vite et en même temps c'est lent… je crois qu'il y a un problème de rythme car on s'identifie pas spécialement. On se dit pas : "Il faut à tout prix que je réponde ça !" Et : "Oh non, les autres ont choisi celle-ci !" Je pense que c'est une question d'enjeux. […] Moi c'est ça qui m'a gêné surtout : l'implication du spectateur. Alors que c'est essentiel pour l'interactivité. »
Une autre personne a mis en avant que le manque d'identification avec les personnages l'empêchait de s'investir dans son choix : « On s'attache pas vraiment aux personnages et je trouve que les supports ne sont pas très adaptés à des vrais choix cruciaux on va dire, du coup, on supporte assez facilement la frustration du choix qui n'est pas le vôtre ».

Les difficultés ressenties par le public à s'identifier à un personnage et à s'investir affectivement dans le récit ont affaibli la dimension collective de l'expérience. Les personnes qui ont assisté à la projection n'ont pas eu envie de convaincre les autres de faire tel ou tel choix, comme nous l'a confié un des spectateurs : « Mais là, j'ai envie de dire, l'histoire, la plupart du temps, on voit tout quoi ! On finit par voir tout, quels que soient les choix. Donc y'a pas de… Ça n'a rien à voir avec des histoires un peu plus chargées en émotion où on a envie de faire évoluer les choses. Moi je suis plus resté à quelque chose du test d'un concept, pour voir comment ça peut marcher. Et là, on n'a pas vraiment trouvé de trucs, comme ça a été dit, de trucs où on a tellement envie de s'impliquer que, effectivement, on va avoir envie de convaincre son voisin : "Mais non ! Choisis pas ça car sinon on part mal quoi !" »

La dimension collective de l'expérience

En plus de l'interaction possible avec les œuvres diffusées, l'interaction avec les autres spectateurs a été fortement questionnée. Pour le public, la dimension collective ne s'est pas matérialisée pendant la séance, car personne ne prend en compte les autres dans ses décisions. L'option retenue est, au final, individuelle, comme l'a soulignée une femme pendant le débat : « Moi je voulais juste rebondir sur l'apport du collectif dans la décision, par rapport à une décision individuelle. Du coup, ce qui me questionnait, c'est qu'est-ce qu'apporte le collectif dans l'interaction ? Au début, c'est pour ça que c'est marrant, on va soit vers l'un ou vers l'autre, mais, au final, j'ai pas senti l'apport du collectif. Je me suis un peu lassée. Et d'ailleurs, j'ai choisi de rester un peu en retrait et de laisser les autres agir. Donc moi, là dessus, j'aimerais quelque chose qui soit plus adapté à ce type d'expérience, en mettant en avant l'apport du groupe. »
Un autre spectateur a aussi fait part de sa déception corrélée au manque de dialogues avec les autres : « Je voudrais revenir sur ce que c'est que quelque chose d'interactif et je trouve que, dans le public, il y a peut-être pas eu assez d'interactions. Dans le sens où on s'est pas trop frité, où on s'est pas dit : "Oh non, on a choisi ça, moi je voulais l'autre !" Et je pense que, dans les choix, quelque chose de plus tranché ça aurait pu être plus rigolo. »
Une personne ayant participé au débat a aussi émis le regret que les contraintes techniques et narratives ne permettent pas aux spectateurs de se convaincre les uns et les autres, voire de se manipuler : « On n'a pas la possibilité d'influencer le choix des autres. Soit on clique sur une zone, et on clique sur une zone qui est déjà prédéfinie, et si on clique ailleurs, il se passera rien. Moi je me suis focalisé sur les personnages, même sur ce qu'il y avait à côté de l'écran, comme moyen pour attirer l'attention et pour essayer d'influencer les autres. Dans le choix "réponse A" ou "réponse B", c'est difficile

d'influencer, de donner son opinion. On n'a pas forcément envie d'influencer, on n'a pas envie de trouver la bonne solution entre " réponse A" et " réponse B" parce qu'il n'y a pas forcément d'émotion. On fait un choix "A" ou "B" et ça reste assez linéaire. »

Pour favoriser la dimension collective du dispositif, une personne a proposé que des débats soient organisés à l'intérieur de la séance afin qu'une décision soit prise, après consensus, par rapport à la suite à donner à une histoire : « Il n'y a pas de débats collectifs. Il y a plutôt plein de décisions individuelles, je pense qu'il n'y a pas vraiment de décisions collectives. Après, ça dépend de ce qu'on veut produire. Je ne sais pas comment on peut organiser ou ce qu'il faudrait faire pour aller plus loin, même si on pourrait imaginer un débat avant chaque prise de décision. » Même si l'organisation de débats n'est pas sans poser problème en matière d'accès à la parole publique (et donc de participation à la décision), cette suggestion pointe la nécessité d'imaginer de nouvelles formes d'interactions au cinéma entre les spectateurs, lieu qui n'est traditionnellement pas pensé pour cela.
Une personne a aussi suggéré que ce type d'expériences pourrait avoir lieu sous forme de jeu de rôle, chaque spectateur étant doté d'un objectif différent pour construire le récit : « On pourrait peut-être avoir dans une salle des rôles différents et avoir des objectifs différents ! On pourrait chacun avoir des rôles différents et vouloir faire évoluer l'histoire de manière différente. Alors soit on a des rôles pas définis et on fait avancer en fonction de ce qu'on veut que l'histoire devienne ou soit on a des rôles plus définis et ça fait partie intégrante d'un jeu. »

Conclusions et perspectives

Les attentes — assez élevées — des spectateurs ont été relativement déçues. Ils n'ont pas été surpris. Les œuvres diffusées et l'outil laser ne sont pas suffisamment adaptés à une expérience interactive, attendu que le public a l'impression d'être limité dans son choix et a conscience que ses décisions n'ont que peu d'impacts sur l'histoire. Les spectateurs souhaitent être plus actifs et interférer plus fortement sur les images et le récit. L'un d'entre eux a souligné la nécessité de travailler sur les œuvres pour favoriser une vraie démarche interactive, notamment vis-à-vis du collectif : « Et je trouve qu'en travaillant sur les contenus, je trouve qu'il y a la possibilité d'écrire un dialogue entre les deux parties de la salle. Je trouve que ça, c'est une des choses à construire et à développer. »

En fonction des retours d'expérience des spectateurs de cette deuxième séance au Majestic, pour améliorer la dimension interactive au cinéma, dont l'intérêt a été souligné à de nombreuses reprises par les personnes interrogées, il faudrait conceptualiser un dispositif hybride, mêlant à la fois l'art et la création, la technique et le jeu en :

- Travaillant sur les œuvres elles-mêmes et en développant, d'un point de vue technique, la capacité des publics à interagir avec les images et avec le récit, tout en permettant leur implication émotionnelle.
- Matérialisant le collectif par le dialogue entre les spectateurs.